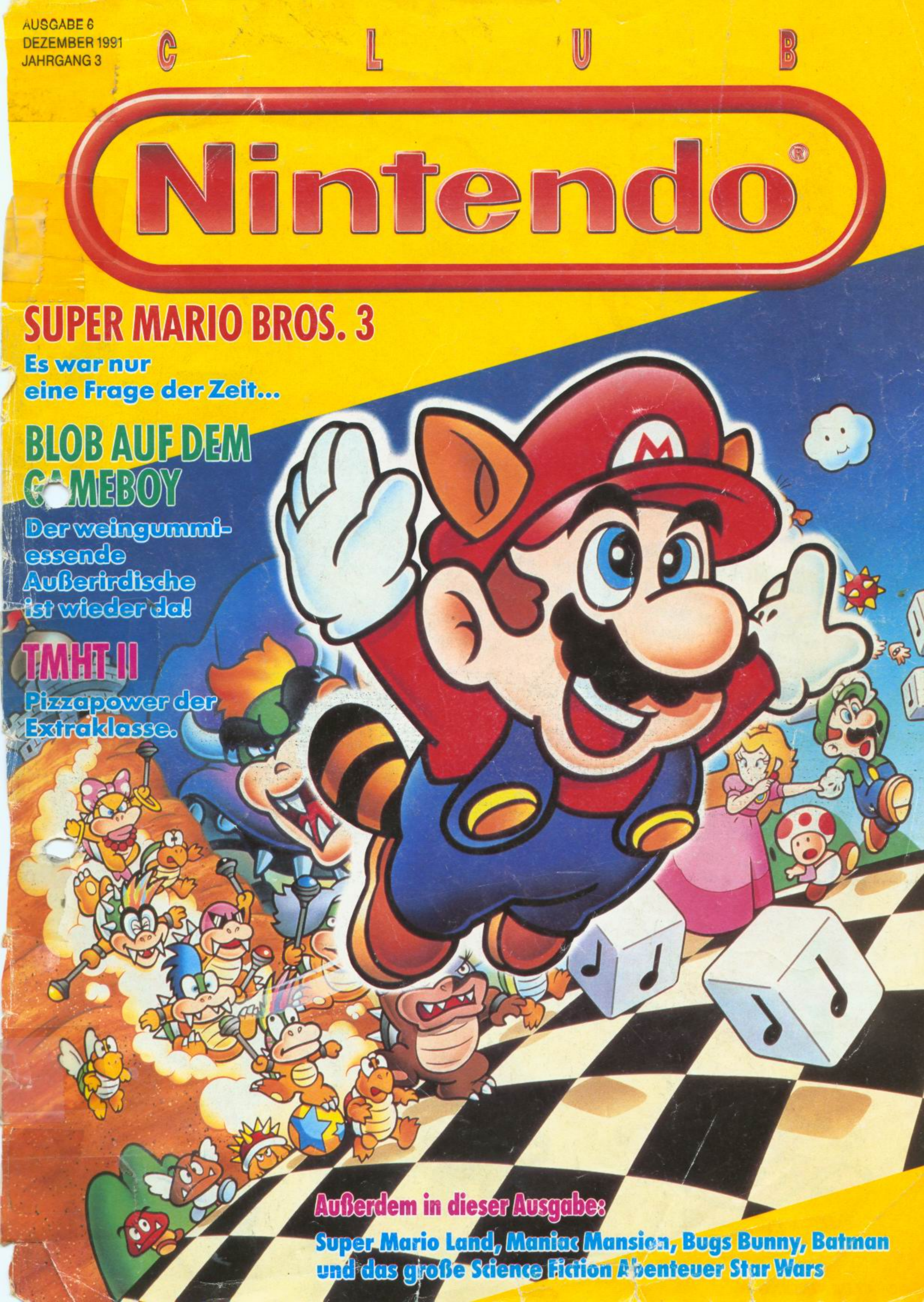
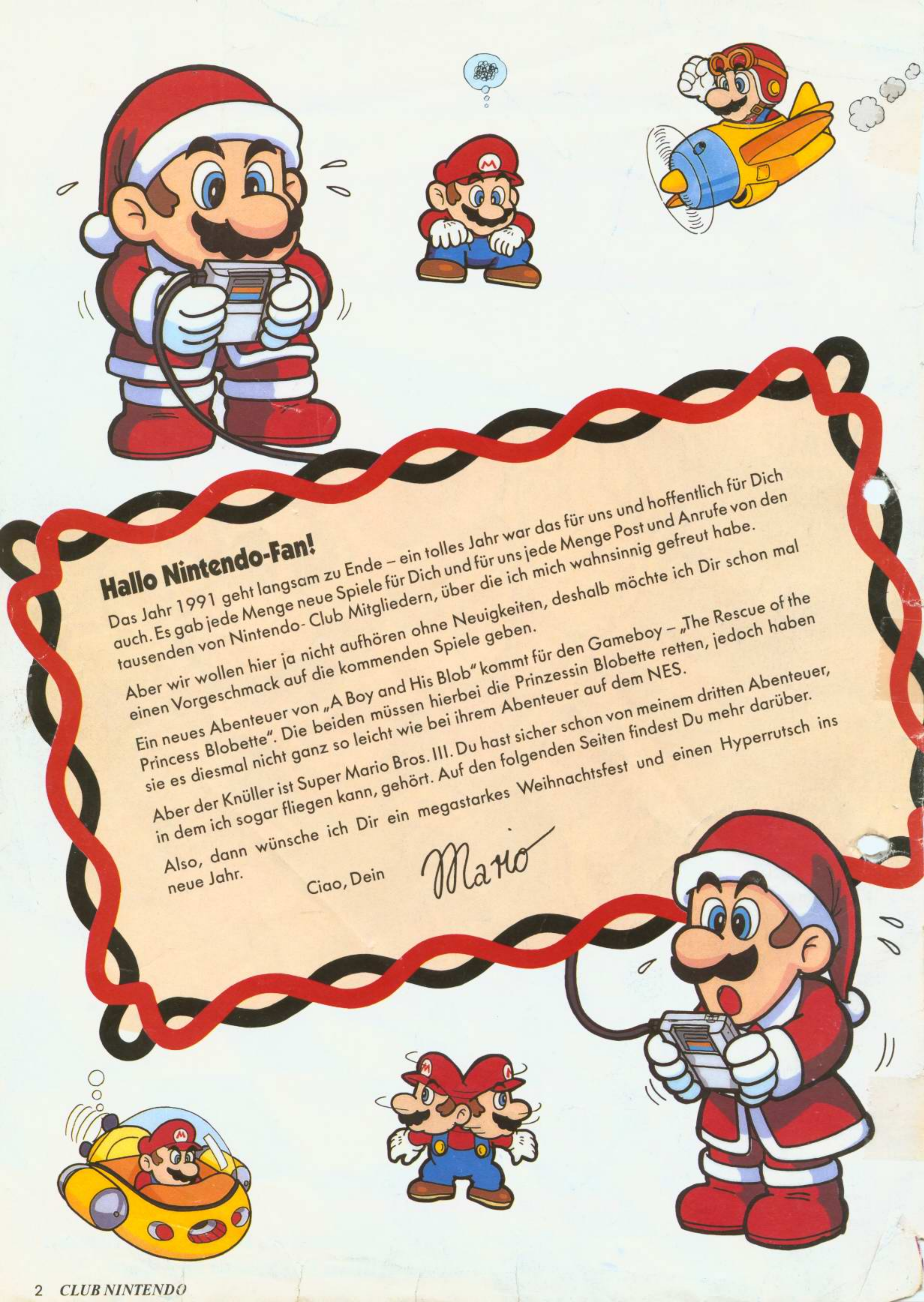


AUSGABE 6
DEZEMBER 1991
JAHRGANG 3
CLUB
Nintendo®
SUPER MARIO BROS. 3
Es war nur
eine Frage der Zeit...
BLOB AUF DEM
GAMEBOY
Der weingummi-
essende
Außerirdische
ist wieder da!
TMHT II
Pizzapower der
Extraklasse.
Außerdem in dieser Ausgabe:
Super Mario Land, Maniac Mansion, Bugs Bunny, Batman
und das große Science Fiction Abenteuer Star Wars



Hallo Nintendo-Fan!

Das Jahr 1991 geht langsam zu Ende – ein tolles Jahr war das für uns und hoffentlich für Dich auch. Es gab jede Menge neue Spiele für Dich und für uns jede Menge Post und Anrufe von den tausenden von Nintendo- Club Mitgliedern, über die ich mich wahnsinnig gefreut habe.

Aber wir wollen hier ja nicht aufhören ohne Neuigkeiten, deshalb möchte ich Dir schon mal einen Vorgeschmack auf die kommenden Spiele geben.

Ein neues Abenteuer von „A Boy and His Blob" kommt für den Gameboy – „The Rescue of the Princess Blobette". Die beiden müssen hierbei die Prinzessin Blobette retten, jedoch haben sie es diesmal nicht ganz so leicht wie bei ihrem Abenteuer auf dem NES.

Aber der Knüller ist Super Mario Bros. III. Du hast sicher schon von meinem dritten Abenteuer, in dem ich sogar fliegen kann, gehört. Auf den folgenden Seiten findest Du mehr darüber.

Also, dann wünsche ich Dir ein megastarkes Weihnachtsfest und einen Hyperrutsch ins neue Jahr.

Ciao, Dein Mario

INHALTSVERZEICHNIS

SPECIALS

NES-SPIELE

GAMEBOY-SPIELE

RUBRIKEN

EXTRAS

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH in Zusammenarbeit mit Tokuma Shoten Publishing GmbH veröffentlicht.

CLUB Nintendo

SUPER MARIO BROS. 3



Das Warten hat sich gelohnt!

DUCK TALES



Onkel Dagobert jetzt auch auf dem Gameboy.

NINTENDO SUPER SET

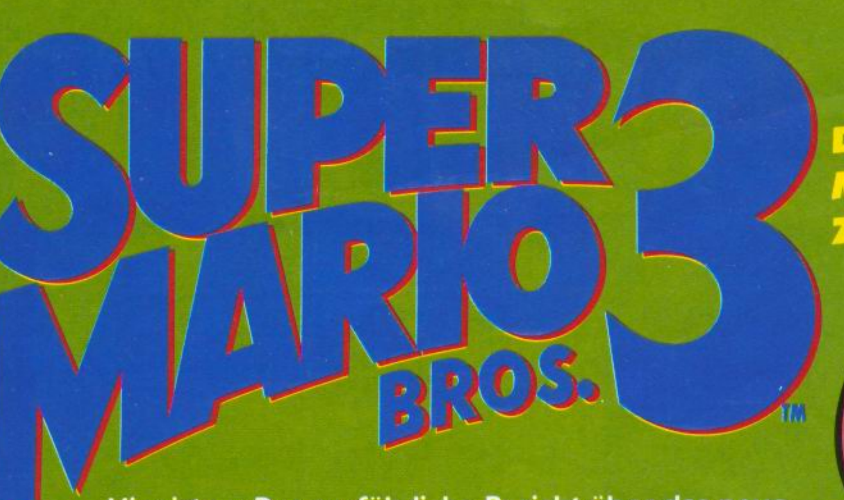


Der Videospielspaß für die ganze Familie.

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktion: Michael Friesl, Angelika Raugust, Doris Kapraun, Rié Ishii, Wolfgang Ebert, Harald Ebert
Satz: Hamm & Rudolf, DTP-Service, Frankfurt
Litho: Dai Nippon Printing Co., Ltd.
Druck: Hunter Print, England
Verlag: Tokuma Shoten Publishing GmbH
Konzept & Gestaltung: Work House Co., Ltd.
Redaktion: Club Nintendo, Postfach 1501, 8754 Großostheim
Hotline: 0130-5632

Ausgabe 6 · Dezember 1991 · Jahrgang 3



Das größte und spannendste Mario Bros. Abenteuer aller Zeiten!

Hier ist er: Der ausführliche Bericht über das neue megastarke Abenteuer unserer Helden Mario und Luigi aus der Schwammerl-Welt!

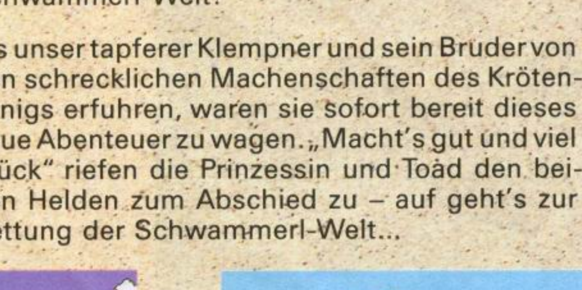
Die Geschichte von Super Mario Bros. 3

Morton Koopa Jr.

Ludwig von Koopa

Bowser ist wieder da, und diesmal hat er Verstärkung mitgebracht! Seine sieben Kinder haben die Städte der Schwammerl-Welt besetzt und die Zauberstäbe der jeweiligen Stadtkönige gestohlen. Dann verwandelten sie mit Hilfe dieser magischen Macht alle Einwohner in Tiere. Ihr Vater der böse Bowser besetzt jetzt die achte Stadt und herrscht von dort über die gesamte Schwammerl-Welt!

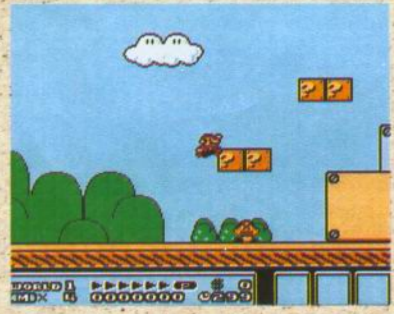
Als unser tapferer Klempner und sein Bruder von den schrecklichen Machenschaften des Krötenkönigs erfuhren, waren sie sofort bereit dieses neue Abenteuer zu wagen. „Macht's gut und viel Glück" riefen die Prinzessin und Toad den beiden Helden zum Abschied zu – auf geht's zur Rettung der Schwammerl-Welt...



Larry Koopa

Iggy Koopa







Wendy O. Koopa



Roy Koopa



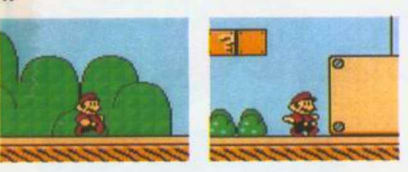
Lemmy Koopa

Marios Bewegungsabläufe

Mario hat seit der letzten Begegnung mit dem Krötenkönig viel dazugelernt. Du solltest besonders folgende Techniken beherrschen!

Laufen und Beschleunigen

Bewegst Du Dein Steuerkreuz nach rechts oder links, läuft Mario in die vorgegebene Richtung. Drückst Du gleichzeitig den B-Knopf, fängt er an zu rennen.



Springen

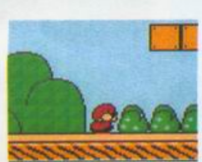
Wenn Du den A-Knopf benutzt, springt Mario. Je länger Du den Knopf gedrückt hältst, desto höher und weiter hüpft unser Held.





Ducken

Drückst Du das Steuerkreuz nach unten, duckt sich Mario. Er kann diese Technik aber nur als Super-Mario anwenden.





Aufnehmen und Wegkicken

Wenn Du mit gedrücktem B-Knopf seitlich an einen gestoppten Schildkrötenpanzer läufst, nimmt Mario ihn auf. Läßt Du den B-Knopf los, kickt Mario den Schildkrötenpanzer weg.





Der 2-Spieler Modus

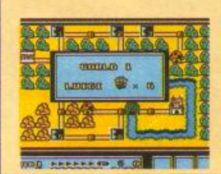
Super Mario Bros. 3 kannst Du auch zu zweit spielen. Dann gehen Mario und Luigi abwechselnd durch die einzelnen Levels und versuchen gemeinsam die Schwammerl-Welt zu retten.



So beginnt das Zwei-Spieler-Spiel

Sobald Mario einen Level nicht schafft und von einem Gegner aus dem Bild geworfen wird,...





...kann Luigi starten, um die Schwammerl-Welt zu retten!

Marios Power-Gegenstände

Was wäre ein Mario Abenteuer ohne Power-Gegenstände? Mit diesen neuen und altbekannten aufpowernden Gegenständen ziehen Mario und Luigi gut ausgerüstet los, um die Schwammerl-Welt von Bowser zu befreien.

Mario

So klein beginnt die Reise durch die Schwammerl-Welt!



Superpilz

Wenn Mario einen Superpilz aufnimmt, wird er zum Super-Mario.

Superblatt

Feuerblume



Froschanzug

Waschbär-anzug

Hammer-anzug

Waschbär-Mario

Als Waschbär-Mario kannst Du fliegen und die besondere Waschbärattacke mit dem B-Knopf anwenden.



Feuer-Mario

Die älteste Angriffstechnik unseres Klempners sind die Feuerkugeln, die er – dank der Feuerblume – auf Gegner werfen kann.







Froschanzug



Frosch-Mario kann sich besonders schnell und wendig im Wasser bewegen.





Waschbäranzug



Mit diesem Anzug wird Mario zum Waschbär-Mario und er kann sich für kurze Zeit in eine unverwundbare Steinstatue verwandeln.





Hammeranzug



Hammer-Mario taucht erst sehr spät in diesem Spiel auf. Er hat ähnliche Fähigkeiten wie die meisten Hammerbrüder und sein Anzug ist feuerfest gepanzert.





Die acht Königreiche

Es gibt insgesamt 8 Königreiche in der Schwammerl-Welt. Sieben sind von den Kindern des Krötenkönigs besetzt und in der letzten Welt – im Land der Dunkelheit – hält sich Bowser persönlich versteckt. Dich erwarten viele neue Gegner und spannende Kämpfe in noch größeren und verzwickteren Levels als Du Dir es je vorstellen konntest.



Bowser, der Krötenkönig

Welt 1

Land der Steppe

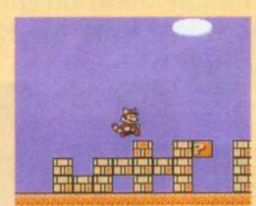
Hier beginnt das Abenteuer. Du kannst einige neue Techniken, vor allem als Waschbär-Mario ausprobieren. Vergiß nicht, Toads Haus und die speziellen Pik-Felder zu besuchen.



Welt 2

Land der Wüste

In diesem Land ist höchste Vorsicht geboten. Einige Abenteurer sind hier schon auf der Strecke geblieben. Treibsand und geheimnisvolle Pyramiden erwarten Dich.



Welt 3

Land des Wassers

Dieses Land ist eine nasse Angelegenheit. In den Tiefen dieser Wasserwelt triffst Du auf die wundersamsten Gegner. Setze hier am besten den Froschanzug ein – wenn Du ihn findest.



Welt 4

Land der Riesen

Hier ist alles riesengroß! Du mußt unserem David-Mario helfen, gegen den Kröten-Goliath anzutreten. Das wird ein spannender Kampf, darauf kannst Du wetten.



Welt 5

Land des Himmels

Um hier heil durchzukommen braucht Waschbär-Mario schon einige Flugstunden. Schnelligkeit ist in dieser Himmelswelt besonders gefragt.



Welt 6

Land im Eis

Das gibt eine witzige Rutschpartie. Vereiste Flächen und viele Gegner machen diese Welt zu einem einzigartigen Erlebnis. Hier kannst Du echte Polarluft schnuppern.

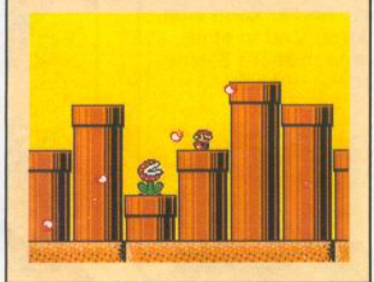


Prinzessin Toadstool

Welt 7

Land der Röhren

Mario in der Rohrpost? Wenn Du eine Weile in dieser Welt gespielt hast, kommt es Dir fast so vor. Hier sind viele lange Levels und verzwickte Rohrwege. Kein Problem für einen Klempner. Oder?

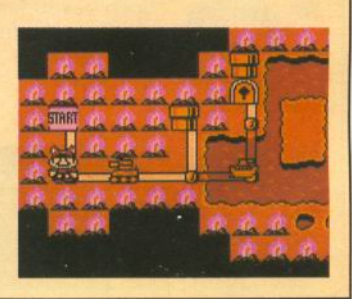


Welt 8

Land der Dunkelheit

Hier hält sich Bowser persönlich versteckt und er hat ein paar starke Tricks auf Lager! Ein Schildkrötenheer erwartet Dich. Du mußt an vielen verschiedenen Gegnern vorbei, bevor Du den Krötenkönig zu Gesicht bekommst. Heiliges Kanonenrohr – da geht's wirklich rund! Da solltest Du alle Tricks, die Mario und Luigi auf Lager haben, beherrschen. Ansonsten kommen unsere zwei Helden in Teufels Küche.

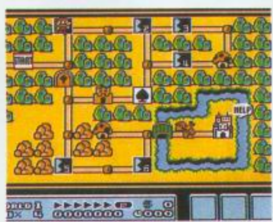
Das ist die größte Herausforderung!





Das Abenteuer kann beginnen...

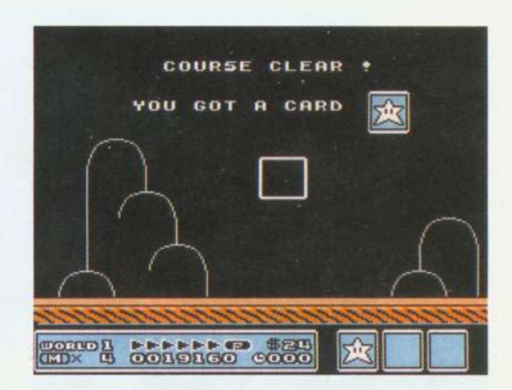
Am Anfang siehst Du die Landkarte der Welt, in der Du Dich gerade befindest. Du kannst alle eingezeichneten Wege gehen. Dadurch hast Du manchmal die Möglichkeit, eine Abkürzung zum Palast der Stadt zu nehmen, ohne jeden einzelnen Level durchforstet zu haben.



Das ist die Landkarte der ersten Welt. Mario beginnt im Startkästchen und ist bereits bis zum ersten Level-Feld gelaufen. Dieses Feld kann er nicht passieren ohne den Level durchlaufen zu haben.



Mit dem A-Knopf ist Mario in den ersten Level der ersten Welt vorgestoßen. Wenn er innerhalb der vorgegebenen Zeit das Ende des Levels erreicht, erhält unser Klempner als Belohnung eine Bonuskarte.



Die normalen Levels

Diese schwarzen Felder sind in jeder Welt anzutreffen. Du mußt immer das Ende dieser Level erreichen, damit das Feld auf der Weltkarte passierbar ist.

Das Mini-Schloß

In diesem Mini-Schloß ist der Mini-Endgegner Bumm Bumm versteckt. Wenn Du ihn besiegst, wird das Mini-Schloß in den Erdboden gestampft.

Das Schloß

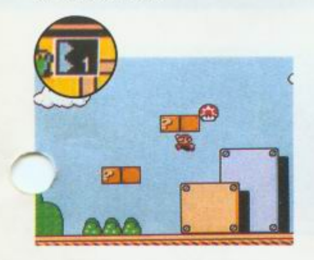
Das Schloß ist das Ziel in jeder Welt. Der verwandelte echte König bringt Dich auf das Flugschiff. Hier findest Du das geheime Versteck von Bowsers Kindern.

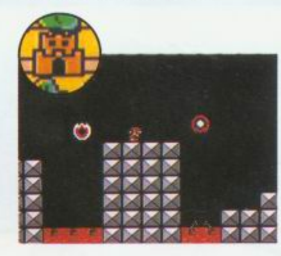
Toads Haus

Auf diesem Feld hat Toad eine Überraschung für Dich. Du bekommst besondere Power-Gegenstände, die Mario sammeln und später einsetzen kann.

Das Pik-Quadrat

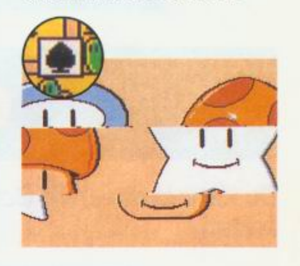
Wenn Du dieses Feld anwählst, erwartet Dich ein außergewöhnliches Puzzle. Dabei mußt Du ein dreigeteiltes Bild wieder richtig zusammmensetzen.











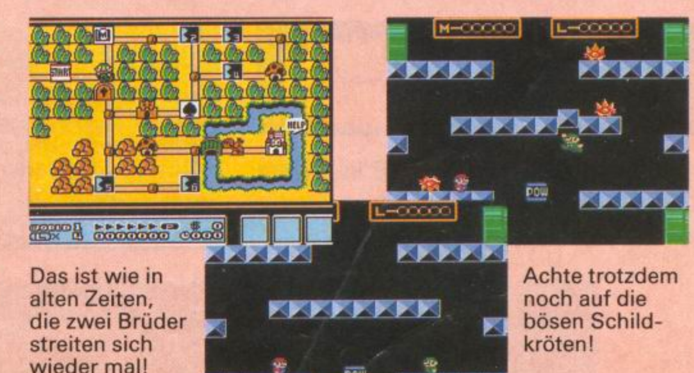
Alle beschriebenen Felder treten in jeder Welt auf!!

Wenn sich Mario und Luigi im Zwei-Spieler-Modus treffen...

Im Zwei-Spieler-Spiel besteht die Möglichkeit für Mario und Luigi jeweils das Feld des anderen zu besetzen. Beide treten dann gegeneinander in einer Runde Mario Bros., dem allerersten Videospiel der beiden Brüder, an.





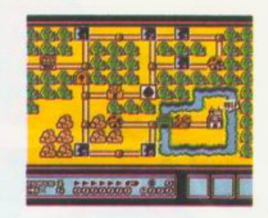


Das ist wie in alten Zeiten, die zwei Brüder streiten sich wieder mal!

Achte trotzdem noch auf die bösen Schildkröten!



Das ist die erste Etappe auf der Reise durch die Schwammerl-Welt. Es gibt 6 normale Levels und ein Mini-Schloß zu erforschen, bevor Du den Palast erreichst, der von Larry Koopa besetzt ist.

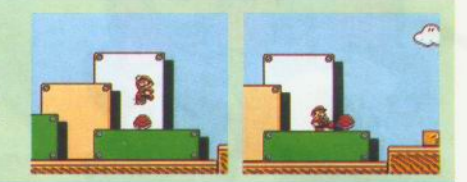


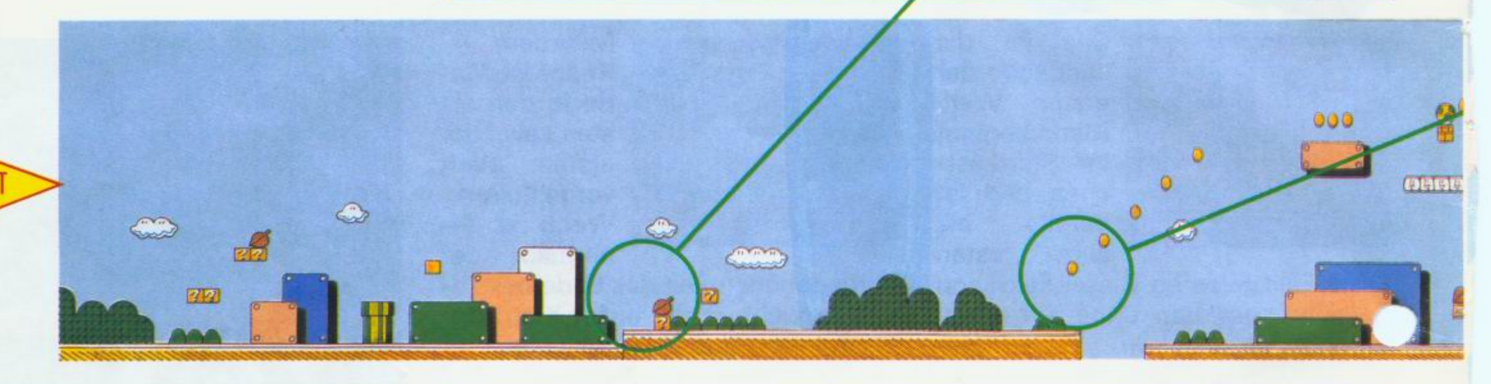


Alles fängt ganz einfach an!

Der Schildkrötenkick

An dieser Stelle mußt Du die Schildkröte stoppen und sie gegen den Fragezeichenblock rechts von Dir kicken. So kannst Du einen Superpilz oder ein Superblatt einsammeln.



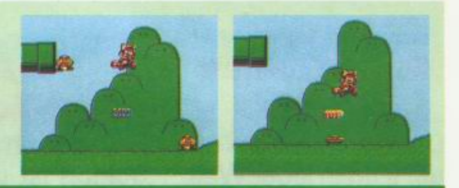


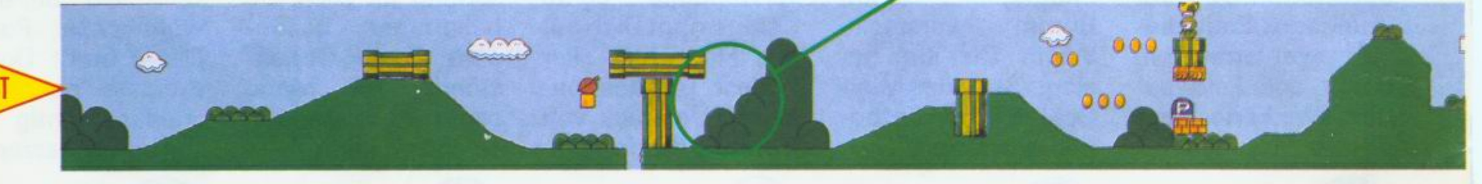


Ein Level voller Überraschungen!

Ein Spezialtrick für Profis und Geduldige

Hier kannst Du als Waschbär-Mario Extraleben ergattern. Dazu mußt Du immer wieder den Gegnern, die aus der Röhre kommen, auf den Kopf springen. Dabei darfst Du aber nicht den Boden berühren.



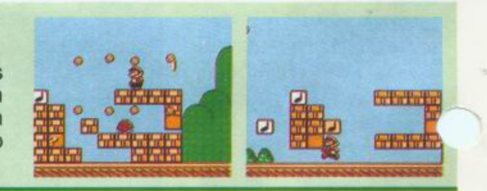


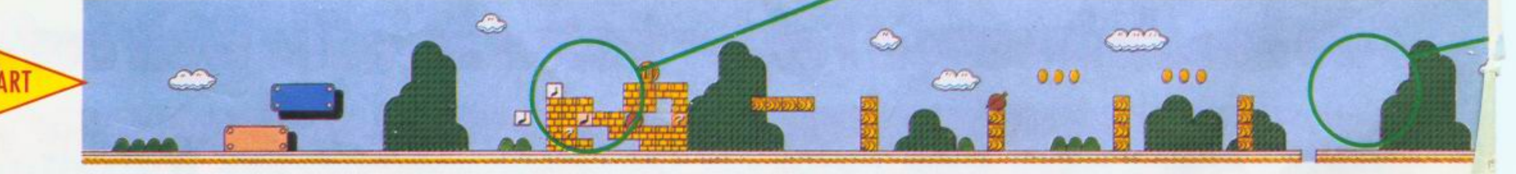


Du kannst die erste Bonusrunde finden.

Ein besonderer Kick

Du mußt die Schildkröte auf der Mauer nach links gegen die Steinblöcke kicken. Wenn Du jetzt am linken Mauerrand hochspringst, erscheint ein dunkler Notenblock. Spring auf ihn und Mario erreicht die erste Bonusrunde.



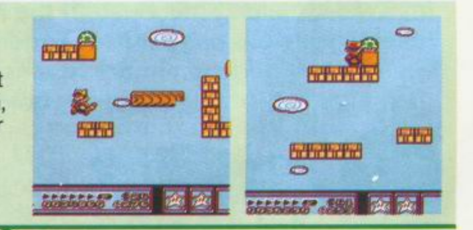




Bei diesem Level läuft der Bildschirm von alleine nach rechts.

Zwei Extraleben

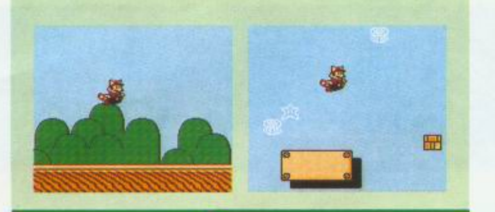
Wenn Du diese grünen Pilze ergattern willst, mußt Du ganz schön schnell sein. Schau' Dir genau an, wie Du springen mußt, sonst wird das ein kurzer Ausflug für unseren Helden.





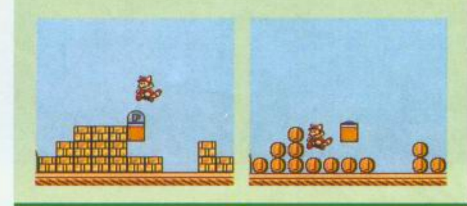
Ein himmlisches Vergnügen!

Hier geht Mario in die Luft – natürlich nur als Waschbär-Mario. Du mußt aber genug Anlauf nehmen, um die Plattform im Himmel zu erreichen.

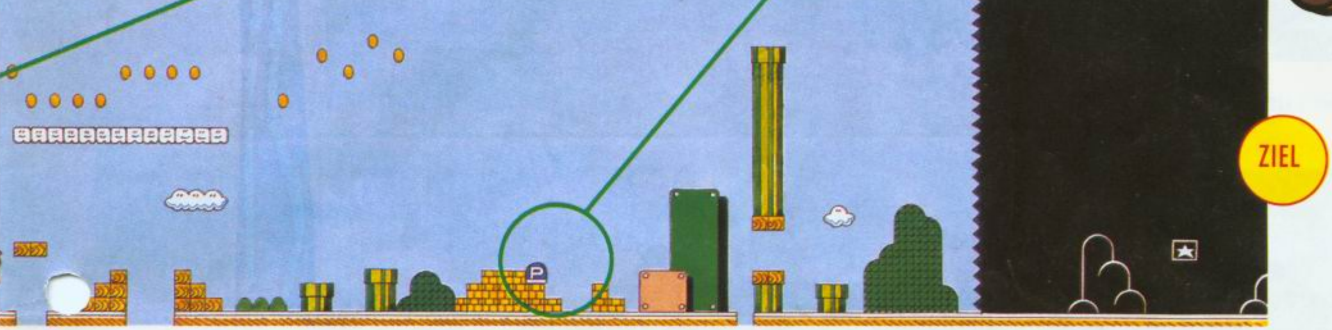


Der magische Block

An dieser Stelle erscheint ein magischer Block, wenn Du versuchst den Stein zu sprengen. Sobald Du auf ihn hüpfst, werden für kurze Zeit alle normalen Steinblöcke zu Münzen.







Ein hilfreicher Stern zum Schluß

Nimm diesen Stern auf, und Du kannst bis zum Ziel des Levels laufen, ohne getroffen zu werden. Das ist ein einfacher, aber wirksamer Trick.



Der fliegende Feind

Kurz vor dem Ziel kommt ein Flug-Bazillus auf Mario zu. Du mußt einfach durchlaufen, dann kann gar nichts passieren. Achtung: Nicht springen!

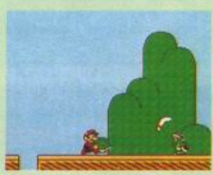




Ein Bumerang-Bruder

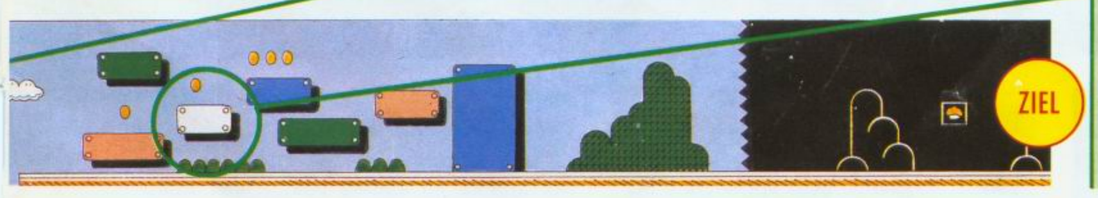
Dieser Gegner könnte glatt aus Australien kommen. Mario kann ihn mit dem Schildkrötenpanzer aus dem Weg räumen – eine schwierige Sache.

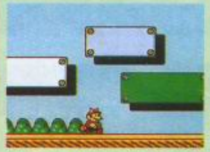


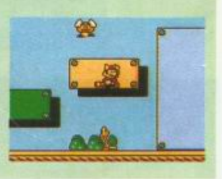


Der Micro-Bazillus

Mario trifft das erste Mal auf den lästigen Micro-Bazillus. Wenn Du Dich nicht beeilst, wird dieser Gegner sich an unseren Klempner klammern, und Mario kann sich nicht mehr so gut bewegen.

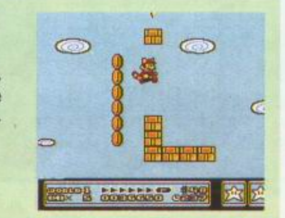






Ein geheimer Münzblock

Wenn Du Dich an dieser Stelle beeilst, kannst du zehn Münzen einsammeln. Sie sind in dem obersten Block dieser Steinmauer versteckt.







Das weiße Toad-Haus

Du mußt in Welt 1–4 mehr als 43 Münzen einsammeln, dann erscheint auf der Weltkarte ein weißes Toad-Haus, in dem magische Flügel versteckt sind.



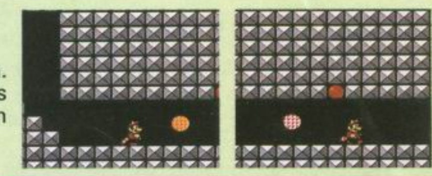




Das erste Mini-Schloß hat es in sich.

Rotodisc!

Diese rotierenden Scheiben sind sehr gefährlich. Du mußt Mario geschickt an diesem Hindernis vorbeisteuern – kein Problem für einen flinken Klempner.





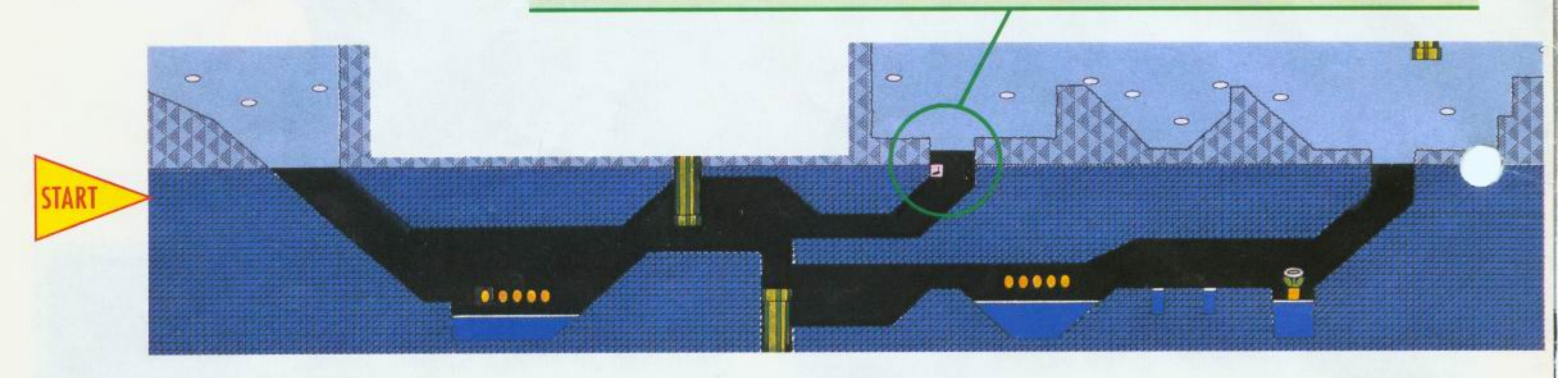


Hier geht es oben und unten entlang.

Die zweite Bonusrunde

Wenn Du links am Rand dieser Grube nach oben springst, findest Du den zweiten dunklen Notenblock und damit den Weg zur zweiten Bonusrunde.



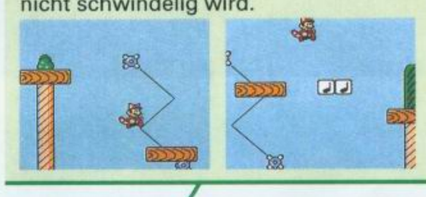




Du hast das Schloß bald erreicht. Aber hier erwarten Dich noch einige Herausforderungen und Überraschungen, ehe Du Dich dem Flugschiff nähern kannst.

Der erste Aufzug...

...falls man diese Plattform, die sich im Zick-Zack Kurs hin- und herbewegt, so nennen kann. Paß auf, daß es Mario nicht schwindelig wird.



Das Extraleben

Am besten stoppst Du die Schildkröte, nimmst sie auf und kickst sie aus diesem Loch heraus. Das Extraleben kannst Du Dir jetzt ohne weiteres holen.







Das ist Marios erste Begegnung mit dem Flugschiff. Er wird von allen Seiten beschossen und muß sich öfter ducken. Außerdem kann bei dem starken Luftgang sogar ein Klempner luft- bzw. seekrank werden.

Die ersten Kanonen

Mario kann von oben auf die abgeschossenen Kanonenkugeln springen. Aber nicht immer ist diese Taktik die beste. Versuche Dein Timing genau auf den Aufbau der Kanonen abzustimmen.



Vier Schuß auf einmal

Aus diesen vier drehenden Rohren kommen – wie könnte es anders sein – vier Kanonenschüsse. Da mußt Du ganz besonders aufpassen, daß unserem Helden nichts passiert.



START

zu Larry Koop

Die mumifizierte Schildkröte

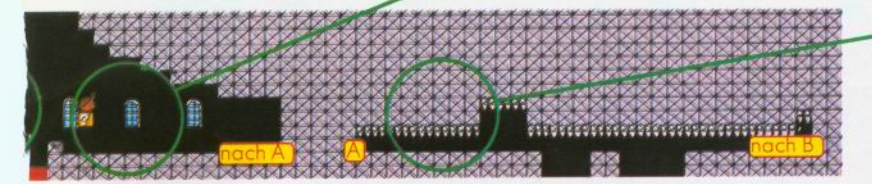
Hier sind ganz schön unheimliche Gestalten. Knochentrocken, die mumifizierte Schildkröte steht immer wieder auf. Versuche so schnell wie möglich an ihr vorbeizukommen.

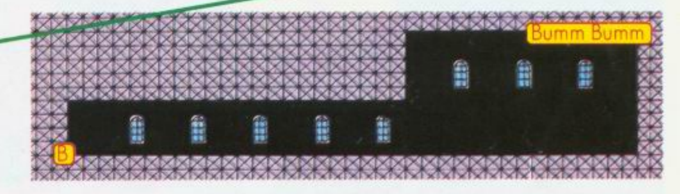


Die stachlige Decke

Die Decke hier ist voller Stacheln und kommt ziemlich schnell nach unten geschossen. Achte auf die Lücken, dort ist Mario sicher.







Der enge Gang

Aus dem ersten Rohr in diesem engen Gang spuckt eine Venus Feuerfalle Feuerkugeln nach Mario. Schlage sie mit ihren eigenen Waffen, wenn Du Feuer-Mario bist.





Bumm Bumm erwartet Dich schon!

In den Mini-Schlössern hält sich Bumm Bumm versteckt. Sobald Mario seinen Thronsaal erreicht hat, wedelt Bumm Bumm wie wild mit den Armen herum und springt durch den Raum. Mario muß gezielt dreimal auf seinen Kopf springen, ohne von seinem stachligen Rücken erwischt zu werden.



So ist es richtig, Mario muß senkrecht von oben kommen.

Bald ist Bumm Bumm besiegt, und Mario kann das Feld frei passieren.

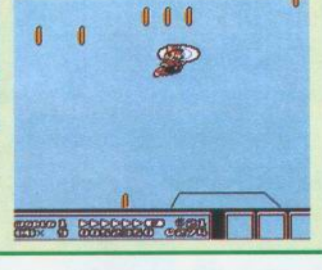


Viele Münzen für Waschbär-Mario

Du mußt Dich durch das Loch fallen lassen, um die Plattform zu erreichen, die Dich über die Schlucht bringt. Als Waschbär-Mario kannst Du auch von oben über diese Stelle fliegen und die ganzen Münzen einsammeln.

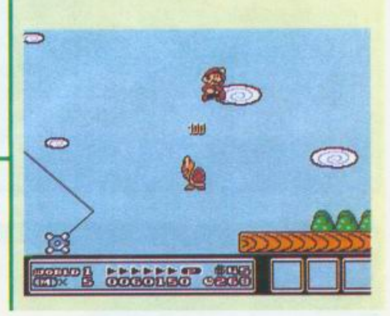


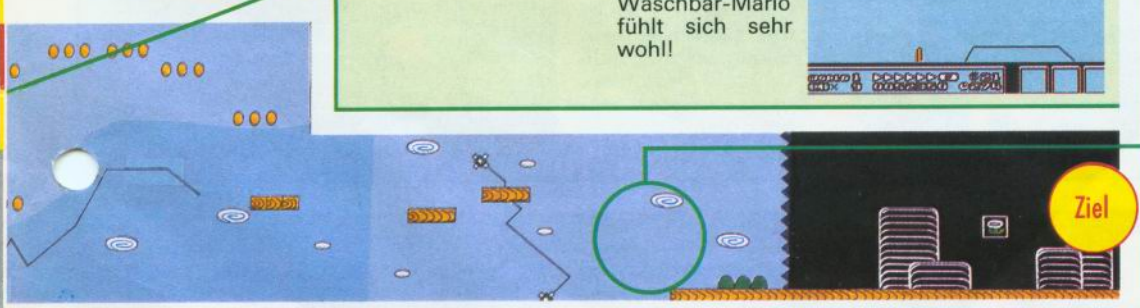
Waschbär-Mario fühlt sich sehr wohl!



Das Sprungbrett

Die fliegende Schildkröte eignet sich sehr gut als Sprungbrett, um auf die andere Seite der Schlucht zu kommen. Wenn Du schnell genug rennst, kannst Du das Ziel auch ohne sie erreichen.







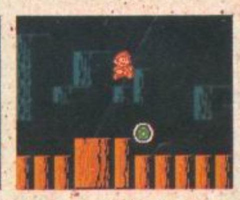
Der Thronsaal von Larry Koopa

Larry Koopa ist Dein erster Endgegner. Er schleudert mit seinem Zauberstab böse Verwünschungen nach Dir. Versuche diesen kreisenden magischen Wellen auszuweichen. Um Larry Koopa zu besiegen, mußt Du dreimal auf seinen Kopf springen, dann händigt er Mario den Zauberstab aus. Wenn Du das geschafft hast, werden der König und die Einwohner der Stadt wieder in ihre ursprüngliche Gestalt zurückverwandelt – Du hast es geschafft.









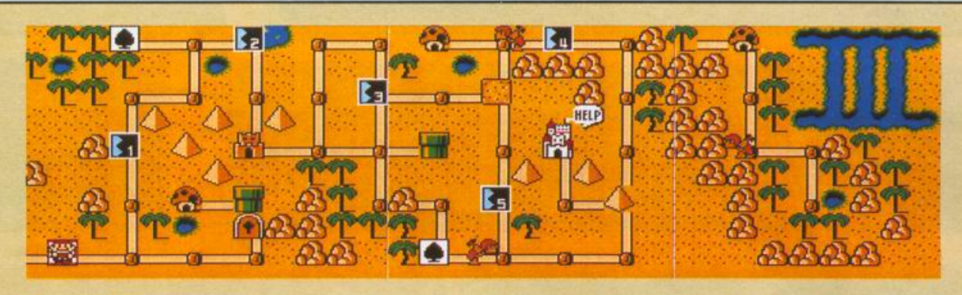


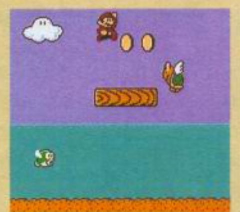


Das Abenteuer geht weiter...

Welt 2
Land der Wüste

Im Land der Wüste geht es heiß her. Flitze Flamme heizt Dir ganz schön ein! Achte besonders auf die fliegende Sonne, die Dich in einigen Levels verfolgt. Es gibt fünf normale Levels, ein Mini-Schloß und zwei Speziallevels in dieser sandigen Welt und jede Menge Geheimnisse zu entdecken. Wie heißt es so schön: „Du unbekanntes Land der Wüste"!





Wenn Du in der Welt 2-2 mehr als 30 Münzen sammelst, erscheint ein weißes Toad Haus, in dem ein Hammer versteckt ist.



In der Pyramide ist ein besonderer Raum verborgen. Du kannst dort viele Münzen und Extraleben ergattern.

Welt 3
Land des Wassers

Zwei Mini-Schlösser und neun normale Levels erwarten unseren Klempner in dieser feuchten Welt. Frosch-Mario ist beim Tauchen eine große Hilfe. Wenn Du alles genau absuchst, findest Du eine spezielle Bonusinsel.

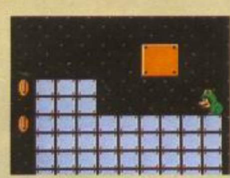




In dieser Welt kann Dir Feuer-Mario mit seinen Feuerkugeln sehr nützlich sein. Du mußt sie nur schnell genug abschießen.



Das Wasser steigt und sinkt in einigen Bildern sehr schnell. Du mußt besonders geschickt springen, um hier durchzukommen.



Im Level 3-9 kannst Du den Froschanzug sehr gut gebrauchen. Diese schwierige Wasserwelt solltest Du schnell durchschwimmen.

Welt 4
Land der Riesen

In diesem riesigen Land ist alles riesig. Die Steinblöcke und Schildkröten in diesen sechs normalen Levels und den zwei Mini-Schlössern sind viermal so groß wie normal. Das ist wortwörtlich die größte Herausforderung für Mario.



Die Gegner sind riesengroß, trotzdem kann Mario den Riesenschildkrötenpanzer tragen.



Wenn Du in 4-2 mehr als 22 Münzen aufsammelst, erscheint das weiße Haus von Toad.



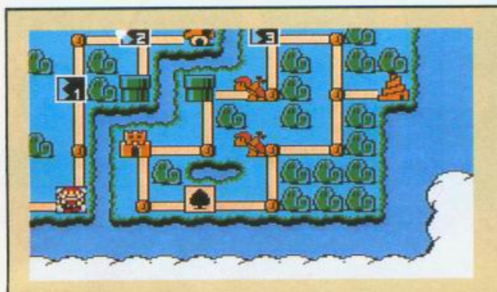
Hier mußt Du durchs mittlere Rohr gehen.



Diese magische Tür schrumpft alle Riesengegner auf Normalgröße zurück.

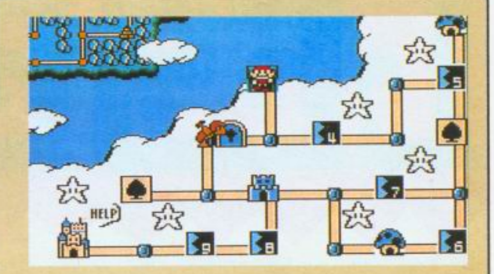


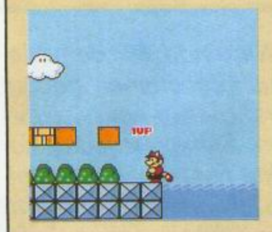




Welt 5
Land des Himmels

In dieser Welt mit neun normalen Levels, einem Mini-Schloß und dem Spezialturm braucht Waschbär-Mario einige Flugstunden, um heil das Flugschiff zu erreichen. Auf geht's in die Wolken! Dort geht es nicht immer himmlisch zu, aber was so ein richtiger Handwerker ist, der läßt sich nicht so leicht aus der Ruhe bringen.





Die Welt 5-1 ist ganz schön groß. Vergiß nicht die Extraleben einzusammeln.

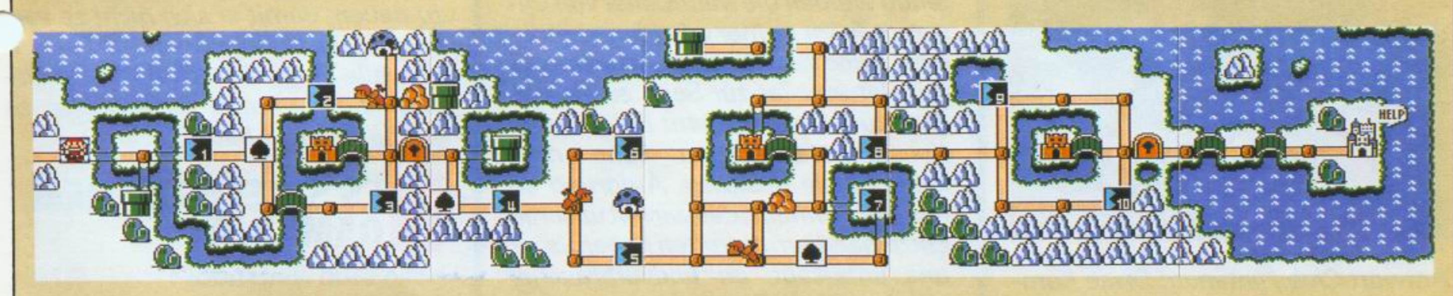


In Welt 5-5 kannst Du wieder eine Menge Münzen einsammeln. Wenn Du 28 Stück ergattert hast, erscheint wieder mal Toads weißes Haus.

Welt 6
Land im Eis



Drei Mini-Schlösser und zehn normale Levels verwandeln diese Welt in eine Odysee durch das Eis. Viele Power-Gegenstände sind eingefroren, nur die Gegner hüpfen, kriechen und laufen quicklebendig umher.





Die kälteste Himmelswelt findest Du in Level 6-2.



In der Höhle von Level 6-5 halten sich sehr viele Gegner versteckt. Nur mit Waschbär-Mario kannst Du den Ausgang finden.



Der Level 6-7 ist die schwerste Münzsammelrunde. 78 Goldstücke mußt Du finden, ehe Toads weißes Haus erscheint.

Welt 7
Land der Röhren

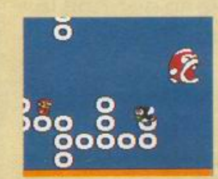
Die einzelnen Inseln dieser Welt sind mit Röhren verbunden. Es gibt viele Irrwege in den neun normalen Levels, zwei Mini-Schlössern und der Kaktuspflanze. Du mußt Dir die richtigen Röhren merken, damit Du nicht verloren gehst.



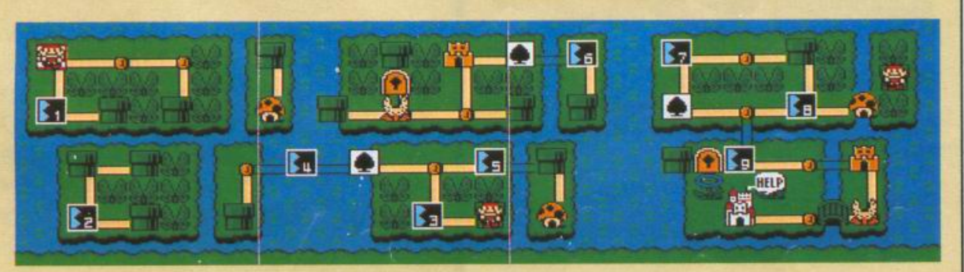
Hier muß Mario immer weiter nach oben, um das Ziel zu erreichen.



In der Welt 7-2 ist das weiße Toad Haus versteckt, dazu mußt Du als Frosch-Mario alle Münzen einsammeln.

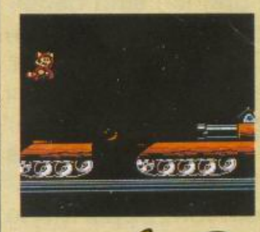


Der Wasserlevel in Welt 7-4 ist einer der schwersten Levels überhaupt in diesem Spiel. Achte besonders auf die vielen Blubbers.



Welt 8
Land der Dunkelheit

Bowser, der böse Krötenkönig erwartet Dich schon! Er hat sich im Land der Dunkelheit versteckt und die Königsgarden des Koopaheeres beschützen ihn. Auf Mario und Luigi warten noch eine Menge ungewöhnliche und schwere Levels!





LESERBRIEFE

FELIX UND DIE SCHILDKRÖTEN

Hallo Club Nintendo,
in der letzten Ausgabe habt Ihr ein Foto von einem Hund gezeigt, der Nintendo spielen kann. Mein Meerschweinchen spielt Turtles auf dem Gameboy (es heißt übrigens Felix)!

Ilona Walk, Berg



Antwort Club Nintendo: Diese Kombination gab es sicher noch nicht: Ein Meerschweinchen, das unseren 4 Schildkröten Leonardo, Raphael, Michelangelo und Donatello beim Sieg gegen Shredder und der Befreiung ihrer geliebten April O'Neil hilft. Wir können uns Felix' freudiges Gequieke beim Kampf durch die 5 Level von den „Teenage Mutant Hero Turtles" lebhaft vorstellen. Vielleicht bestellt Dein Felix jetzt in Zukunft Pizza zum Mittagessen. Cawabunga!!!!!

SPIELE KAUFEN?

Hallo Mario, hallo Club Nintendo!
Meine Freunde und ich sind begeisterte Nintendo-Spieler und finden daher Euren Club einfach klasse. Eure vielen tollen Tips halfen uns schon Ganon zu erledigen, „Super Mario Bros. II" durchzuspielen, das Mutterhirn von „Metroid" zu besiegen, die Prinzessin von „Super Mario Bros. I" zu befreien und vieles mehr! Wir sind von Eurem ideenreichen Club einfach begeistert! Ich hoffe, Ihr macht so gut weiter. Ich habe gehört, daß man bei Euch über die Telefonnummer der Konsumentenabteilung (01 30/58 06) Nintendo-Spiele bestellen kann. Ist das wahr? Ich hoffe, denn in einigen Geschäften findet man oft nicht das richtige Nintendo-Spiel. Tschüß, danke und viele Grüße an alle Angehörigen des Clubs!
P.S.: Wo bleibt eigentlich Mario von seinem Höhenflug aus dem letzten Comic?

Florian Pflieger, Sersheim

Antwort Club Nintendo: Uns freut es ganz besonders, wenn wir erfahren, daß Ihr die vielen Tips und Tricks so erfolgreich anwenden könnt. Bei Briefen mit so viel Lob für den Club Nintendo werden die Mitarbeiter von unserem Team immer wieder neu motiviert, Euch noch besser und schneller mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Nun zu Deinen Fragen: Bei unseren Konsumentenberatern kann man keine Spiele bestellen. Aufgrund eines Abkommens, das wir mit unseren Einzelhändlern getroffen haben, ist es uns untersagt, an Endverbraucher Hard- oder Software zu vertreiben. Unsere Konsumentenberater verfügen aber über Händlerlisten mit Geschäften, die Produkte von Nintendo führen. Sie können Dir sicherlich mit wertvollen Einkaufstips weiterhelfen. Mario ist übrigens in der Zwischenzeit wieder heil von seinem Höhenflug in Ausgabe 4 zurückgekommen.

DER BESONDERE MARIO!

Hallo liebes Nintendo Team!
Ich bin begeisterter Gameboy-Spieler. Ich und meine Schwester haben jeder einen eigenen Gameboy. Ich habe 17 Spiele und meine Schwester 5. Mein Cousin hat ein NES und das spiele ich auch sehr gerne. Aus Lego habe ich Mario gebaut. Vielleicht gefällt er Euch ja so gut, daß Ihr ihn in der Club-Zeitschrift veröffentlicht. Viele Grüße

Benjamin Wildner (10), Regenstauf



Antwort Club Nintendo: Mit dem Mario, den Du aus Legosteinen gebaut hast, ist Dir wahrhaftig ein Meisterstück gelungen. Sicher ist jeder, der das abgedruckte Foto sieht, der gleichen Meinung. (Mario war verblüfft über die Ähnlichkeit, aber Luigi meinte, daß Dein Mario aus Lego viel hübscher ist als der echte – er war sicher ein wenig neidisch, da Du nicht ihn, sondern seinen Bruder konstruiert hast. Vielleicht hast Du oder sonst jemand Lust, Luigi aus Legosteinen zu bauen, damit er sich nicht so vernachlässigt fühlt!) Wir sind uns jedenfalls alle einig, daß keiner von unserem Team unseren Superhelden so gut hingekriegt hätte.

NES SPIELE AUF DEM GAMEBOY

Hallo Club Nintendo!
Eigentlich hatte ich ja schon seit Ewigkeiten vor, Euch mal einen Brief zu schreiben. Aber jetzt hat es endlich geklappt. Ich finde Euren Club echt spitzenmäßig und ich freue mich auch immer wahnsinnig über jede neue Ausgabe des Club-Magazins. Allerdings bräuchte ich dringenst noch die Ausgabe 2 dieses Jahres wegen einer Spielebeschreibung. Deshalb möchte ich Euch bitten, mir diese Ausgabe, wenn möglich, noch zuzuschicken. Das wäre echt super! Jetzt habe ich noch eine Frage an Euch: Wird es Spiele die es bis jetzt nur für das NES gibt, auch einmal für den Gameboy geben? Ich habe nämlich einen Gameboy und es ärgert mich sehr, daß es z. B. „Duck Tales" und „Kid Icarus" nicht für den Gameboy gibt. Ich hoffe, daß ich so bald wie möglich von Euch eine Antwort und die Ausgabe 2 des Club-Magazins bekomme. Eure begeisterte Leserin.

Karin Tittel, Westendorf

Antwort Club Nintendo: Leider können wir Dir die Club-Zeitschrift Ausgabe 2 nicht nachschicken, da diese bereits komplett vergriffen ist. Du kannst Dir sicher vorstellen, welchen Andrang wir hier hatten, nachdem wir Euch in Ausgabe 4 darüber informierten, daß Ihr ältere Magazine

Hier eine kleine Auswahl aus der Flut Eurer Leserbriefe. Seid nicht allzu traurig, wenn Euer Brief nicht abgedruckt wurde, Ihr bekommt auf alle Fälle Antwort von uns.



nachbestellen könnt. (Luigi, der die Verschickung übernommen hat, kam ganz schön ins Schwitzen!) Dementsprechend sieht jetzt unser Bestand aus.
Nun zu Deiner zweiten Frage: Spiele, die es für das NES gibt, werden nie in der gleichen Form für den Gameboy erscheinen, da viele Nintendo-Fans sowohl ein NES als auch einen Gameboy besitzen. Für sie wären die gleichen Spiele uninteressant. Allerdings gibt es in der Zwischenzeit für beide Geräte Spiele, mit den selben Hauptfiguren und ähnlicher Spielidee, wie zum Beispiel „A Boy and his Blob" oder aber auch das von Dir erwähnte „Duck Tales".

DER METROID FAN

Hallo Freunde,
viel Mühe und Spaß hat mir das Malen und Kleben meines „Metroid"-Posters (50x70 cm) gemacht. Wenn es Euch gefällt, schreibt mir doch mal!!!! Herzliche Grüße

Daniel Panzer, Mainz 21



Antwort Club Nintendo: Und ob es uns gefällt!!!! Wir sind immer wieder von Euren kreativen Ideen überwältigt, auf die man erstmal kommen muß! Das Poster ist Dir ehrlich super gelungen und man sieht sofort, daß Du haufenweise Arbeit reingesteckt hast. Uns würde wirklich interessieren, wieviel Zeit Du investiert hast, bis die vielen einzelnen Figuren von „Metroid" gemalt und auf das Poster geklebt waren? Schade ist nur, daß wir das Original nicht sehen können.

LUKAS FILM SPIELE

Hallo Ihr vom Nintendo-Club!
Eure Club-Zeitschrift ist echt super! Die Tips und Tricks haben mir schon oft weitergeholfen. Eigentlich ist Eure Zeitschrift so super, daß man es nicht mehr ausdrücken kann!! Super ist es auch, daß Ihr einen Spezialtruck, mit NES- und Gameboy-Spielen ausgerüstet, auf Tour geschickt habt!!! Und nun zu Spielen. Meinen Vater hat das „Tetris"-Fieber gepackt. Er hat schon bis zu über 100.000 Punkte erreicht. Wir haben leider noch kein Foto gemacht, aber das kommt noch. Ich habe mir vor kurzem das Spiel „Ghostbusters II" gekauft. Ich muß sagen, daß die Handlung aus dem Film toll nachgemacht wurde! Aber warum gibt es kein Lukasfilmgame auf dem NES? Zum Beispiel „Maniac Mansion". Solche Spiele wären bestimmt begehrt. Allerdings sagt mein Freund, daß es so ein Spiel schon gäbe, er sei sich aber nicht sicher! Wir besitzen ein NES und zwei Gameboys in unserem Haus. Warum zwei? Weil mein Vater mir meinen immer weggenommen hat, wenn ich gespielt habe, denn ihn hat, wie schon erwähnt, das „Tetris"- Fieber gepackt. Aus diesem Grunde habe ich ihm einen zum Geburtstag geschenkt. So, jetzt mache ich mit den vielen Komplimenten Schluß! Ich schreibe Euch nochmal mit einem „Tetris"-Foto von meinem Vater.

Thomas Zink, Mannheim 1

Antwort Club Nintendo: Dein Wunsch nach Lukasfilm-Spielen ist in Erfüllung gegangen. Wie Du sicher bereits entdeckt hast, stellen wir in dieser Ausgabe „Maniac Mansion" und „Star Wars" vor. Was passiert eigentlich, wenn Ihr Euch die Superkassette F-1 Race zulegt. Dann gibt es entweder Familienstreit oder Ihr müßt Euch vier Gameboys zulegen. Übrigens, wer gewinnt eigentlich, wenn Dein Vater Dich zu einem „Tetris"-Wettkampf herausfordert? Wir warten auf alle Fälle mit Spannung auf das High-Score-Foto von Deinem Vater und wünschen Euch noch viel Spaß beim Nintendospielen.

DAS SUPER KOSTÜM!

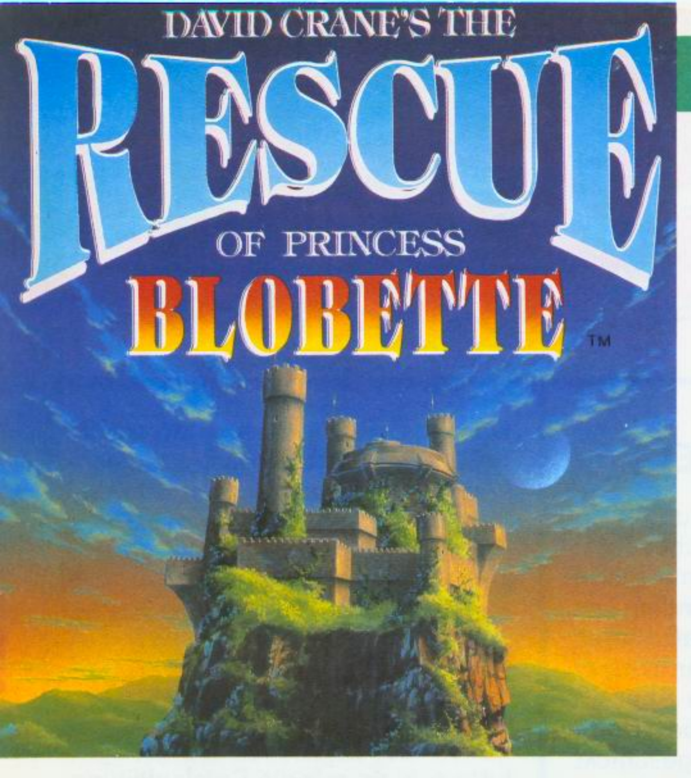
Hallo Club Nintendo,
bitte schickt mir die Spielanleitung von „Pinball – Revenge of the Gator", weil ich sie beim Kauf nur auf japanisch bekommen habe. Ich schenke Euch ein Foto von mir als Mario verkleidet. Meine Top 5 lauten: 1. „Super Mario Land", 2. „Pinnball – Revenge of the Gator", 3. „Lock'N Chase", 4. „Tetris", 5. „Gargoyle's Quest". Euer

Dominik Vogel, Stiefenhofen



Antwort Club Nintendo: Vielen Dank für Deine Top 5. Wir sind immer an Euren Lieblingsspielen interessiert, da wir uns dadurch bei der Entwicklung der neuen Spiele besser auf Eure Geschmäcker einstellen können. Originalanleitungen haben wir für „Pinball – Revenge of the Gator" nicht vorrätig, aber wir schicken Dir gerne eine Kopie davon zu. Mit Deiner tollen Verkleidung machst Du sogar Mario Konkurrenz. (Mario fiel vor Begeisterung fast vom Stuhl, als er Dein Foto sah!!!) Falls unser streßgeplagter Klempner mal eine Erholungspause benötigt, könntest Du ja als Vertretung für ihn einspringen.

Noch eine kleine Bitte: Schreibt Eure Namen und Adressen bitte deutlich, damit keine Mißverständnisse passieren und unsere Antwortbriefe auch wirklich an die richtige Adresse gehen!

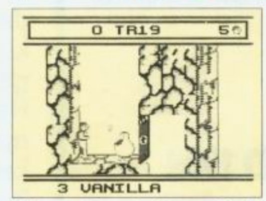


Die Rettung der Prinzessin Blobette

Der Weingummi-Fan Blob und sein treuer Freund, der Erdenjunge, sind zu einem brandneuen Gameboy-Abenteuer zurückgekehrt! Diesmal führt es das Heldenduo in den königlichen Palast Blobolonias, in dem die liebliche Prinzessin Blobette von einem bösartigen und herrschsüchtigen Alchemisten gefangengehalten wird. Der Alchemist ließ den Jungen und seinen Blob in das Schloßverließ werfen, ohne zu ahnen, daß der Junge die Gestalt von Blob verändern kann, wenn er ihn mit Weingummis füttert. Auf diese Weise gelingt es den beiden, aus dem Verließ zu entfliehen und sich auf die Suche nach der Prinzessin zu begeben...

Die unglaubliche Wirkung der Weingummis

Um alle Hindernisse zu meistern und den ständig lauernden Gefahren zu entgehen, ist es wichtig, die Wirkungsweise der 14 verschiedenen Weingummi-Geschmacksrichtungen genau zu kennen. Jede einzelne verwandelt Blob in eine andere Gestalt und hilft Dir somit, Deinem Ziel und Prinzessin Blobette näher zu kommen.



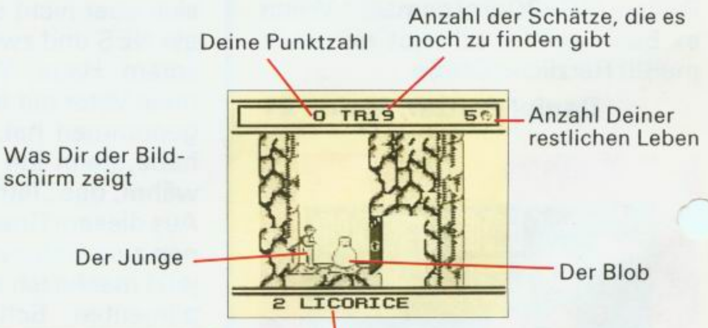
Wenn Du Deinen Blob mit Vanille-Weingummis fütterst...



...verwandelt er sich in einen Regenschirm.

Die richtige Auswahl der Weingummis

Am Anfang besitzt Du nicht allzuviele Weingummis, deshalb mußt Du sie weise einsetzen. Während des Spiels kannst Du dann neue Vorräte einsammeln. Außerdem gibt es Pfefferminzbonbons, die Du unbedingt mitnehmen solltest. Wenn Du eine bestimmte Anzahl gefunden hast, erhältst Du ein Extraleben.

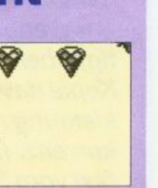






Diamant

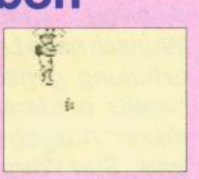
Durch das Einsammeln von Diamanten steigt Dein Punktestand enorm, und der Rest der verbleibenden Schätze wird merklich kleiner.





Pfefferminzbonbon

„Mit Pfefferminz bin ich Dein Prinz." Hast Du fünf dieser Bonbons eingesammelt, gibt es ein Extraleben!





Münze

Es gibt insgesamt 5 Münzen, die Du alle finden mußt.



Schatztruhe

Der Schatz ist im Schloß versteckt und bringt Dir viele Punkte.



Weingummisäckchen

Dieses Säckchen erhöht Deinen Vorrat an Weingummis – vielleicht ist sogar eine neue Geschmacksrichtung dabei.

Die verschiedenen Weingummis

Der Junge ist auf Blobs Hilfe angewiesen, deshalb mußt Du mit ihm die Wirkungsweise aller Weingummis genau ausprobieren.





Limone (Lime) = Schlüssel



Durch Limone verwandelt sich Blob in einen Schlüssel, mit dem Du Türen öffnen kannst.

Apfel (Apple) = Wagenheber



Mit dem Blob als Wagenheber kannst Du an scheinbar unüberwindbaren Hindernissen vorbeikommen.



Vanille (Vanilla) = Regenschirm



Als Regenschirm hilft Dir Blob, gefahrlos die höchsten Abhänge herabzusegeln.



Honig (Honey) = Kolibri



Damit verwandelt sich Blob in einen Kolibri, sodaß er über Hindernisse hinweg zu Dir fliegen kann.



Pfefferminz (Mint) = Eis



Mit Pfefferminz senkt Blob seine Körpertemperatur und erstarrt zu Eis. An heißen Plätzen kann das sehr nützlich sein.

Mandarine (Tangerine) = Trampolin



Gib Blob einen Mandarinen Weingummi und er wird zum Trampolin, auf dem Du hüpfend schwindelnde Höhen erreichen kannst.



Cola (Cola) = Blase



Dieser Weingummi verwandelt Blob in eine riesige Blase, die Dich vollständig umschließt und im Wasser schützt.



Banane (Banana) = Schraubenschlüssel



Durch Banane wird Blob zu einem handlichen Schraubenschlüssel, den Du zum Ausschalten von Maschinen benötigst.



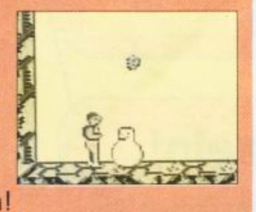
Kokosnuß (Coconut) = Kokosnuß



Dieser Geschmack verwandelt Blob in eine Kokosnuß, mit der Du durch gezieltes Werfen Maschinen ausschalten kannst.



Ketchup (Ketchup) = Ketchup



Benutze Ketchup, nachdem Du von Blob alleine gelassen wurdest. Er wird Dir sofort wieder zu Hilfe eilen!



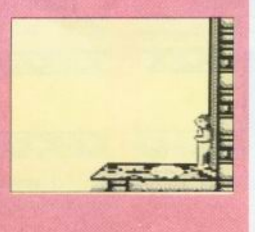
Erdbeere (Strawberry) = Brücke



Erdbeergeschmack verwandelt Blob in eine solide Brücke, über die Du dann ruhigen Gewisssens schreiten kannst.



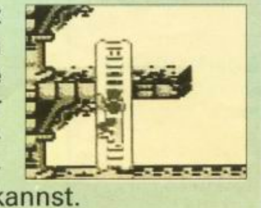
Punsch (Punch) = Loch



Mit Punsch bricht Blob ein Loch in den Boden, durch das Du vielleicht in eine neue Gegend kommst.



Lakritz (Licorice) = Leiter



Durch Lakritz verwandelt sich Blob in eine Leiter, mit der Du höhergelegene Plattformen erreichen kannst.



Kräuterlimo (Root Beer) = Rakete



Bei Kräuterlimo verwandelt sich Blob in eine rasende Rakete, die Dich zu... Laß Dich überraschen, welche Welt sich damit öffnet

Auf der Suche nach Prinzessin Blobette.

Hier ist ein kleiner Teilplan vom Verlies des Schlosses. Studiere die Karte ganz genau und merke Dir alle Wirkungsweisen der Weingummis, dann kannst Du mit Blobs erstaunlichen Verwandlungsmöglichkeiten die unzähligen Hindernisse überwinden und alle Rätsel lösen.

Der Spielstart

Am Anfang stehst Du vor einer verschlossenen Tür, bei der Du den Weingummi Limone benötigst. Aber wo kannst Du ihn finden? Versuche zuerst den Mandarinengeschmack.



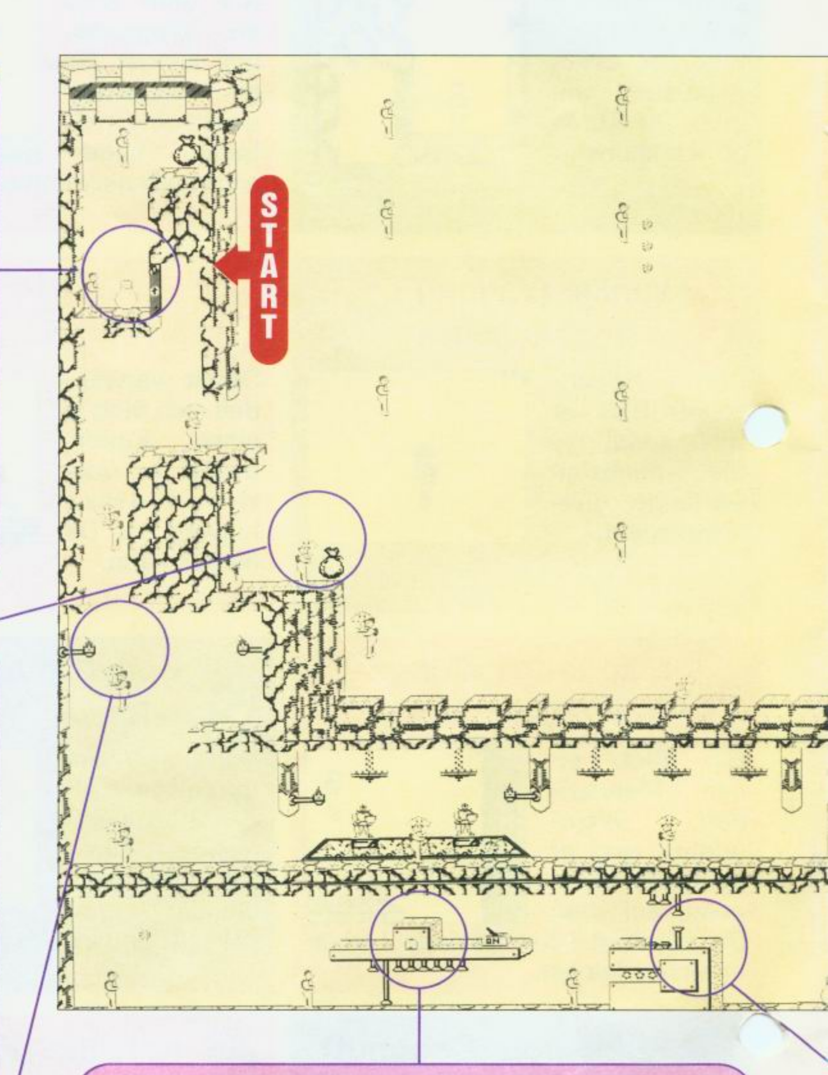
Springe auf dem Trampolin nach oben,...



...nimm das Weingummisäckchen...

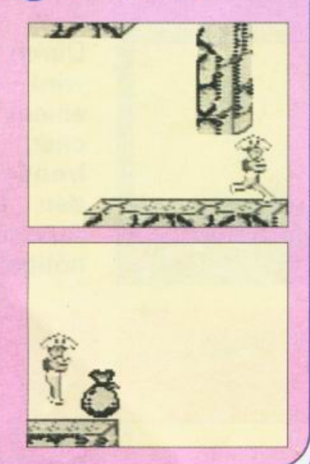


...und verwandle Blob mit Limone in einen Schlüssel.



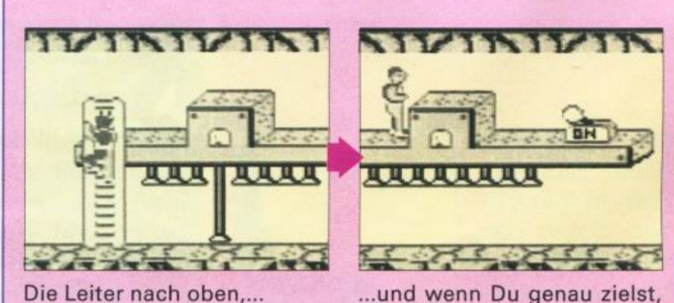
Noch mehr Weingummis

Verwandle den Blob mit Vanille immer in einen Regenschirm, bevor Du Dich in unbekannte Abgründe stürzt. So segelst Du sicher zu Boden. An dieser Stelle findest Du ein weiteres Weingummisäckchen, das Du auf keinen Fall liegenlassen solltest.



Eine höllische Maschine

Diese Maschine stapft einzelne Stangen nach unten, da ist ein Durchkommen unmöglich. Nimm einen Lakritz Weingummi und klettere die Leiter nach oben. Vom linken Rand mußt Du dann eine Kokosnuß an den Schalter werfen.

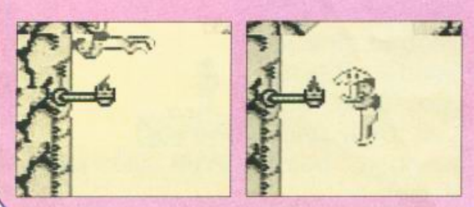


Die Leiter nach oben,...

...und wenn Du genau zielst, ist die Maschine abgeschaltet!

Vorsicht bei den Fackeln!

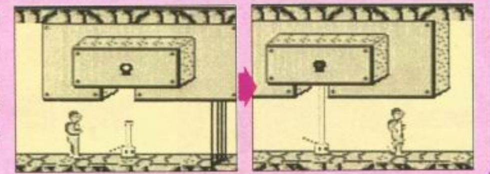
Verwende erneut den Regenschirm, um diesen Abgrund zu überwinden. Aber Vorsicht: Hier lauert eine neue Gefahr! Die Fackeln, die seitlich an der Schloßmauer befestigt sind, können Dein Abenteuer schnell beenden.



Du darfst die Fackeln nicht berühren.

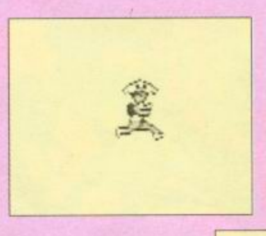
Die vorerst letzte Barriere

Blob muß genau unterhalb des Schlüssellochs stehen. Füttere ihn dann mit Apfelgeschmack, und er wird als Wagenheber den Riegel der Tür öffnen.



Wie Mary Poppins...

...kannst Du mit dem Regenschirm in den Himmel fliegen. Von der Plattform, wo Du das zweite Weingummisäckchen gefunden hast, startest Du Deinen Flug. Im Himmel sind einige Pfefferminzbonbons versteckt.

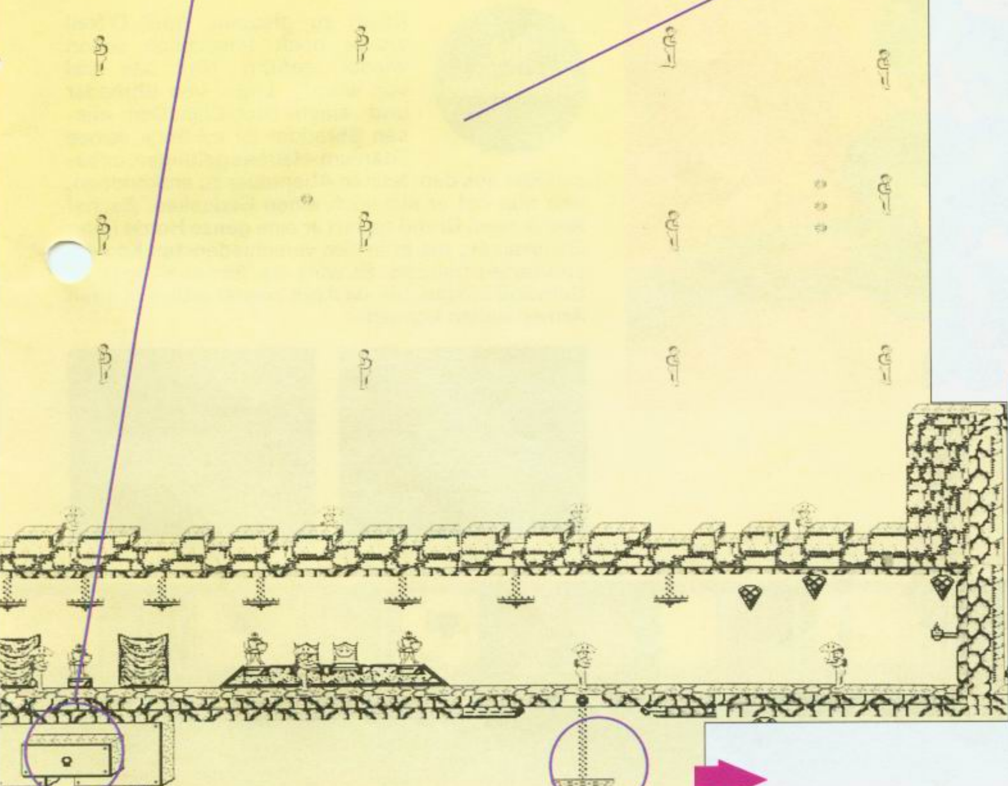


Laß Dich von den starken Aufwinden nach oben treiben.



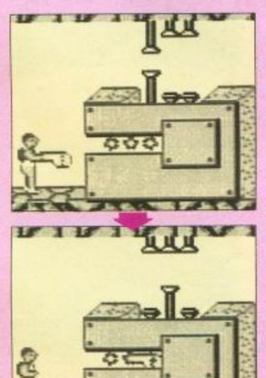
So kannst Du viele Pfefferminzbonbons einsammeln.





Nächstes Hindernis

Verwandle Blob mit Banane in einen Schraubenschlüssel und wirf ihn dann in die Zahnräder, um die Maschine zu stoppen.

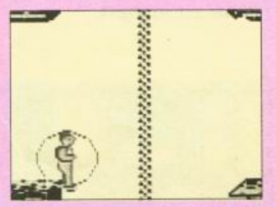


Du brauchst den richtigen Abstand zur Maschine,...

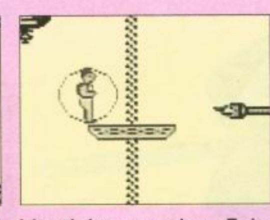
...damit Du die Zahnräder richtig triffst!

Es geht weiter in die Tiefen des Verlieses!

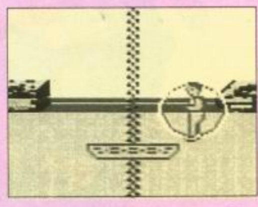
Du hast einen Fahrstuhl erreicht, der nach unten führt. Stop! Ein unvorsichtiger Schritt kann Dein letzter sein. Verwandle Blob mit Cola in eine Blase und benutze sie, um Deinen Weg fortzusetzen ...



Wozu brauchst Du bloß die Blase?



Vorsicht vor den Fakkeln.



Im Wasser kannst Du ohne Blase nicht überleben!



Cawabunga!! Die Turtles sind wieder da!!

Sie starten in ein neues, aufsehenerregendes Abenteuer mit jeder Menge Action, Action, Action. Doch das beste kommt erst noch: Du kannst Dich dieser neuen Herausforderung zu zweit gleichzeitig stellen, denn jetzt ist doppelte Turtle-Power angesagt!

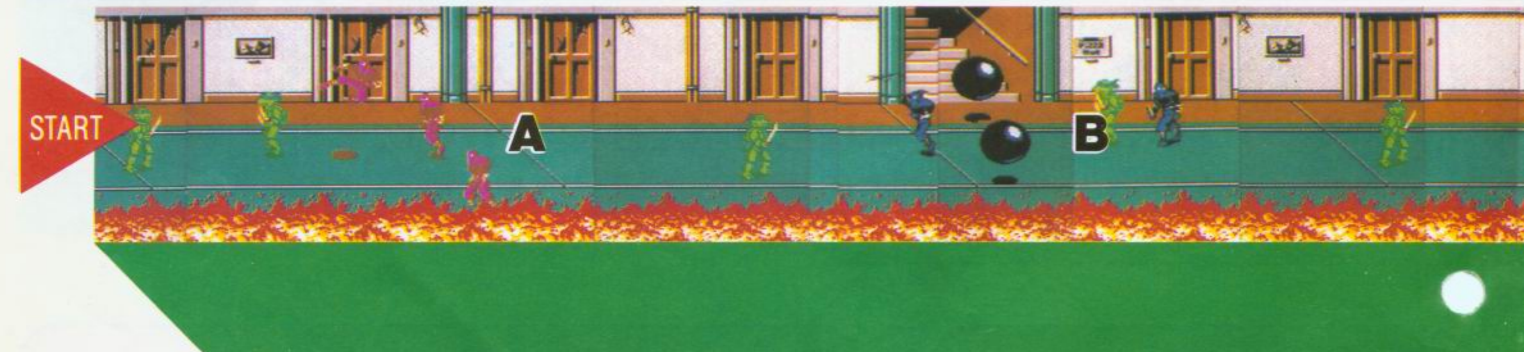
Die Geschichte

Kaum zu glauben, April O'Neil wurde doch tatsächlich schon wieder entführt. Und rate mal von wem! – Logo: Von Shredder und seinem Foot-Clan. Dem miesen Shredder ist es Dank seines Titanium-Helmes gelungen, unbeschadet aus dem letzten Abenteuer zu entkommen, und nun hat er nur noch einen Gedanken: Rache! Aus diesem Grund heuert er eine ganze Horde übler Ganoven an, die er in den verschiedensten Kampfsportarten trainiert. Es wird die Turtles einiges an Schweiß kosten, bis sie April wieder sicher in ihren Armen halten können.





STAGE 1





Die Stadt steht in Flammen

Du hast Dich in das Brandgebiet der Stadt begeben, um April aus den Flammen zu retten. Die Gegner, die Dich hier erwarten, sind nicht besonders stark. Das ist die Gelegenheit für Dich, den richtigen Umgang mit Deiner Turtle zu lernen.



A Karatekämpfer

Diese Jungs sind weder die hellsten noch die stärksten, aber Du wirst ihnen des öfteren begegnen. Gib darauf acht, daß sie Dich nicht festhalten, denn das kostet Lebensenergie!



B Eisenkugeln

Diese Riesenkugeln rollen ziemlich schnell die Treppe herunter. Nähere Dich ganz vorsichtig und versuche über sie zu springen.



Wenn Du von der Kugel erwischst wirst, schleudert sie Dich weg.

Die vier Helden-Schildkröten

Vor Spielbeginn kannst Du Dir eine Turtle auswählen, mit der Du das Spielgeschehen durchlaufen willst. Jede besitzt eine andere Waffe und hat besondere Stärken. Probiere sie alle mal aus und entscheide dann, welche Schildkröte Dein Favorit ist. Aber denke daran, daß ein Wechseln der Turtles während des Spiels nicht möglich ist!

Leonardo

Leo ist mit einer Katana, das sind zwei lange scharfe Schwerter, ausgestattet. Seine Kampfstärke liegt im Sprung-Schlag.



Raphael

Raphs Spezialattacke ist ein Sprung, bei dem er seine zwei kleinen Dolche wild um sich schlägt.



Michelangelo



Mike schleudert seine Nunchukus wie kein zweiter. Selbst im Sprung hantiert er geschickt mit dieser Waffe.

Donatello



Don trägt einen Stock mit sich herum – den Bo. Trotz der Größe dieser Waffe verwendet Don sie mit Geschick.



Schildkrötenaction!

Die Turtles können sich auf zwei Arten verteidigen: Durch ihre Waffen und durch spezielle Sprungattacken.
Alles mußt Du perfekt beherrschen, denn nur dann kannst Du Dich zusammen mit den Turtles durch den Großstadtdschungel schlagen.

Slash

Der Slash ist die Grundangriffstechnik im Kampf gegen die Ninjas. Befindet sich ein Gegner in Deiner Reichweite, mußt Du den B-Knopf drücken, damit Deine Turtle mit ihrer Waffe zuschlägt. Diese Technik eignet sich, um feindliche Attacken durch Messer oder Bumerangs abzuwehren.



Sprungkick

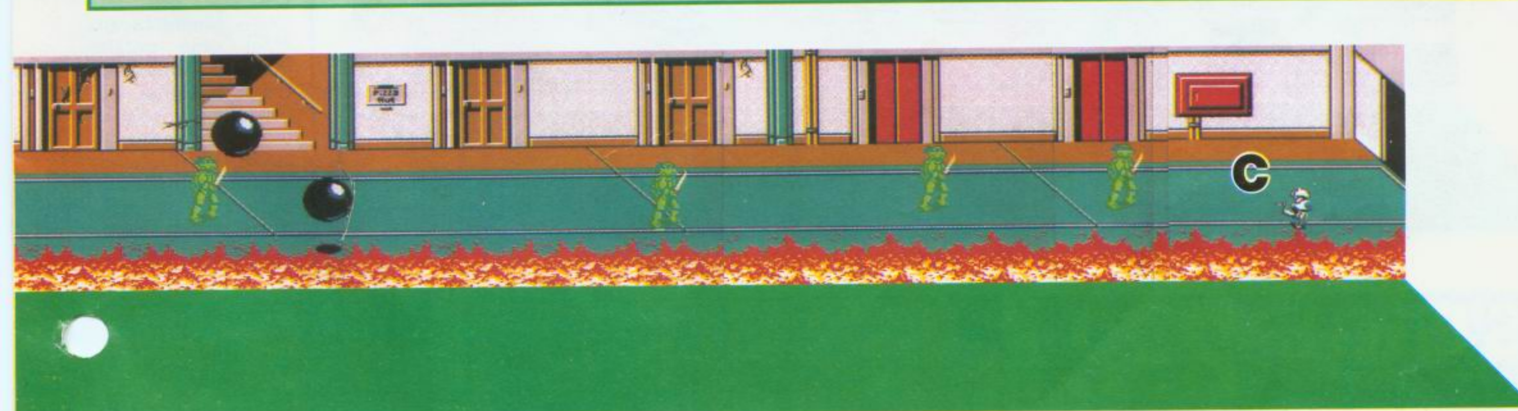
Mit dem Sprungkick kannst Du Dich prima gegen alle Arten von Angreifern wehren. Dazu mußt Du zuerst den A-Knopf drücken um zu springen und dann – noch in der Luft – den B-Knopf betätigen, um den Kick auszuführen.



Spezialangriff

Um den Spezialangriff auszuführen, mußt Du den A- und den B-Knopf gleichzeitig drücken. Gegen diese Superattacke ist kein Kraut gewachsen. Vor allem bei den Stagebossen wird sie Dir sehr nützlich sein.





C Roadkill Rodney

Diese einrädrigen Roboter feuern mit Stromstößen auf Dich. Du mußt flink sein, damit Du nicht elektrisiert wirst. Am besten erledigst Du sie mit dem Sprung-Kick.



Hier erwarten Dich gleich mehrere dieser kleinen Blechbüchsen.

BOSS Boss Rocksteady



In seinen Händen hält Rocksteady eine riesige Waffe, die er auf Dich abfeuert. Doch damit nicht genug: Vor seinen bulligen Angriffsattacken ist keine Turtle sicher.







Er kommt wie ein Rammbock auf Dich zugerannt und feuert aus seiner Kanone.

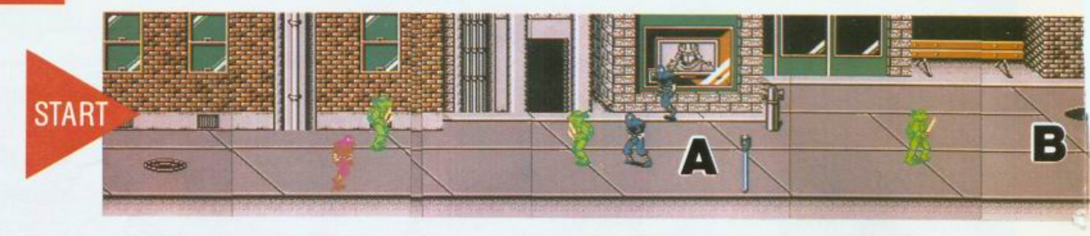


STAGE 2-1

Bumerang und Dynamit

Der zweite Level besteht aus zwei Abschnitten. Du wirst meistens von Karatekämpfern angegriffen, die in größeren Gruppen auftauchen, aber auch Bumerang- und Dynamitkämpfer erwarten Dich. Sei also vorsichtig!

START



A Parkuhren und Hydranten

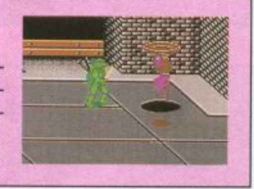
Du kannst die Parkuhren und Hydranten als Waffe gegen Deine Feinde einsetzen. Dazu mußt Du gegen sie schlagen, wenn sich ein Gegner in ihrer Nähe befindet.





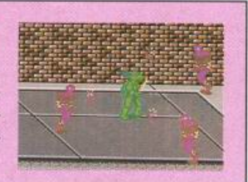
B Kanäle

Nähere Dich diesen Kanälen nur mit größter Vorsicht: Urplötzlich schießen Gegner aus dem Untergrund hervor!



C Dynamitkämpfer

Diese miesen Schurken schrecken vor nichts zurück, um Dich aufzuhalten: Sie werfen mit Dynamitstangen nach Dir.



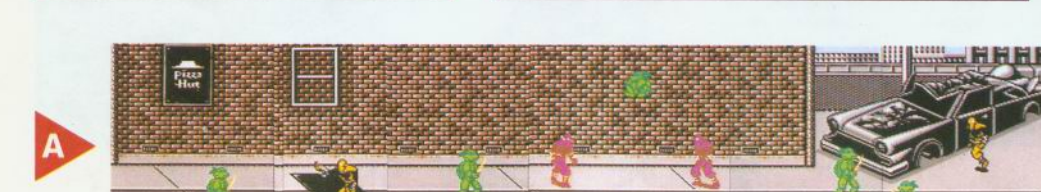
D Pizza!!

Wer den Weg bis hierher heil überstanden hat, wird großzügig mit einer Pizza belohnt.





A



BOSS

Bebop, das mutierte Mastschwein, trägt eine gefährliche Laserkanone bei sich. Genau wie Rocksteady geht er auf Dich los und versucht, Dich niederzuwalzen. Mit diesem Schwein ist nicht gut Kirschen essen.

STAGE 2-2

Die Kanalisation



Der Footclan hat seine Mannen einfach überall: In der Kanalisation wimmelt es nur so von diesen Brüdern. Sie kommen aus allen Löchern.



E Mouser

Diese Robomäuse kommen in Scharen aus den Löchern in der Wand. Wenn sie Dich erwischen, verbeißen sie sich in Deinen Armen. Dann mußt Du schnell reagieren.



F Wasserraketen

Du mußt versuchen, auf dem Trockenen zu bleiben, denn sobald Du Dich ins Wasser wagst, wirst Du die Bekanntschaft mit den fiesen Wasserraketen machen.



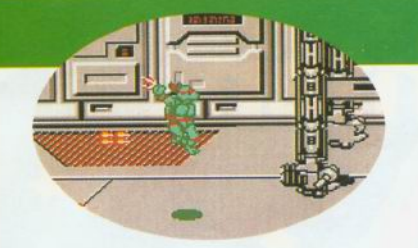
G Eisengitter

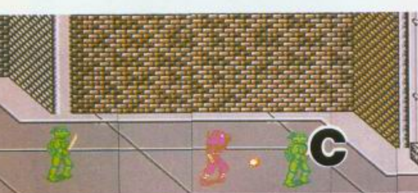
Urplötzlich fallen Eisengitter von oben herab und versuchen, Dich unter sich zu begraben. Halte also immer die Augen offen, damit Du vor unliebsamen Gefahren sicher bist.

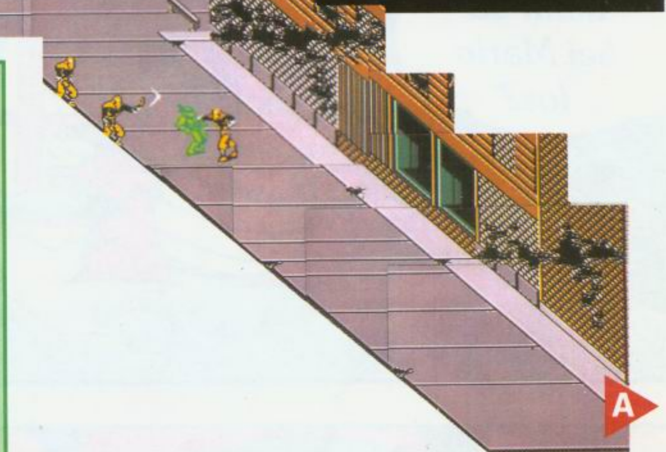


START







Aufgepaßt!

Hier gibt es einen tollen Code!

Wenn Du den folgenden Code ausprobierst, wirst Du eine Superüberraschung erleben. Dann kannst Du Dir nämlich aussuchen, in welchem Level Du starten willst. Dazu mußt Du im Titelbild folgende Tastenkombination drücken: Unten, Unten, Unten, Unten, Unten, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, B, A, Start. Nachdem Du Deine Turtle ausgewählt hast, erscheint auf dem Bildschirm „STAGE SELECT 1". Mit dem Steuerkreuz kannst Du Dir dann den Level auswählen, in dem Du Dein Spiel beginnen willst.

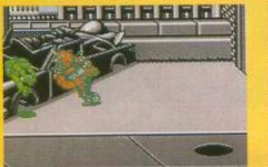



Während des Titelbildes muß der Code eingegeben werden.



Jetzt hast Du die freie Auswahl von Stage 1 bis 10.

BEBOP



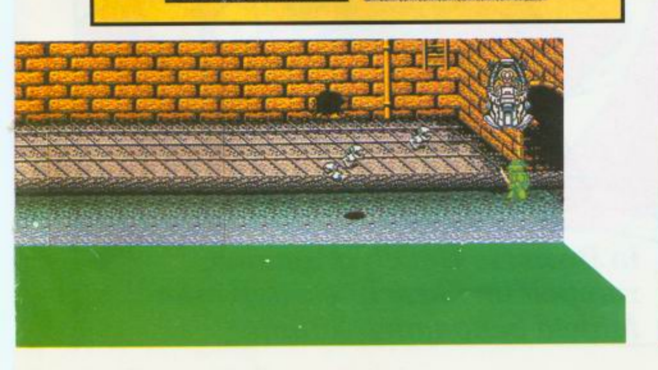

Nimm Dich vor seinen Salven aus der Laserkanone in Acht!



BOSS BAXTER STOCKMAN

Der feige Stockman erscheint in einem fliegenden Gefährt und bombadiert Dich mit Robomäusen, aber er ist viel zu ängstlich, um Dich direkt anzugreifen. Je weniger Kontakt Du mit dem Boden hast desto besser.



Die Schildkrötenaction geht weiter!!

Wenn Du glaubst, das Schlimmste hinter Dir zu haben, dann täuschst Du Dich. Jetzt geht die Party erst richtig los! Weitere actiongeladene Levels erwarten Dich. Hier bekommst Du schon mal einen kleinen Einblick:



STAGE 3

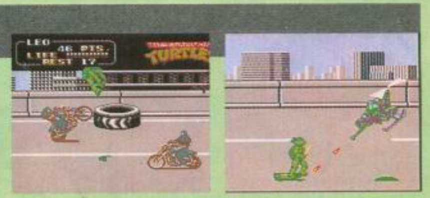
Ein Winter in New York kann ganz schön hart sein und das nicht nur wegen des Klimas. Hier erwarten Dich einige Überraschungen: Schneepflüge, Schneefallen, Eisblöcke und Frosty, der Schneemann.



Tora ist der Boss dieser Stage. Er ist eine Abart von einem Wolf und wurde von Shredder aus einer entfernten Galaxie angeheuert, um den Turtles den Garaus zu machen.

STAGE 4

Auf dem Highway ist die Hölle los! Die Turtles legen diese Wegstrecke auf Skateboards zurück. Jetzt heißt es „Augen auf im Straßenverkehr", denn überall lauern motorisierte Gefahren!



Einen speziellen Boss gibt es in diesem Level nicht, dafür aber massenweise Gegner.

STAGE 5

In diesem Level warten elektronisch gesteuerte und auf Böses programmierte Robomutanten. Diese Vernichtungsmaschinen kennen nur ein Ziel: Die Turtles!



Granitor, der Steingladiator bewacht dieses Level. Er ist mit einer Hibachi Blaster-Kanone ausgestattet.

Süße Weihnachten

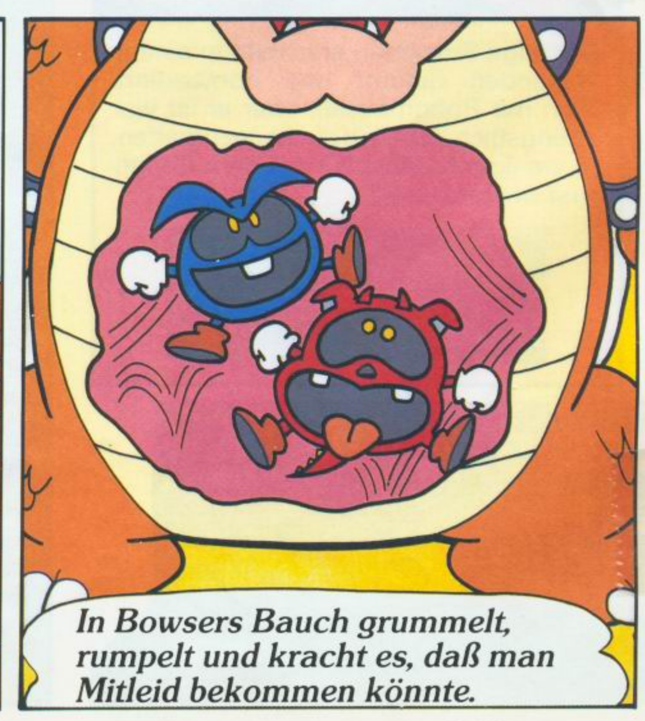
MARIO

Was ist denn da bei Mario los?

















Diese Weihnachten wird Bowser sicher nicht so schnell vergessen. Wir feiern aber trotzdem:

Stille Nacht, heilige Nacht, alles schläft ...

Frohe Weihnachten


SUPER MARIO BROS. 3™


CLUB
Nintendo®



SPIELE

Heute stellen wir Euch eine getrennte NES- und GAMEBOY-Liste vor und die Top 5 der Profis sind auch wieder dabei!

GAMEBOY

LESER



1 SUPER MARIO LAND

Noch immer ungeschlagener Spitzenreiter: Das Abenteuer unseres Klempners Mario.



2 GARGOYLE'S QUEST

Das Abenteuer des Red Gargoyle hält sich weiterhin auf dem verdienten 2. Platz.



3 FORTRESS OF FEAR

Mit Schwert und Schild hat sich Kuros auf den dritten Platz vorgekämpft.




4 TETRIS

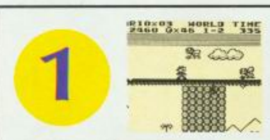
Das Tetrisfieber hält immer noch an: Platz 4 für dieses fesselnde Strategiespiel.




5 REVENGE OF THE GATOR

Wer flippert nicht gerne gegen Krokodile? Ein Platz in der Top 5 Liste beweist die Beliebtheit dieses Spieles.

PROFIS



1 SUPER MARIO LAND

Unser Club Nintendo Team ist mit Euch einer Meinung: Unumstrittener Platz 1 für Super Mario Land.



2 KWIRK

Wer selbst in kniffeligen Situationen einen klaren Kopf behält, wird von Kwirk begeistert sein.



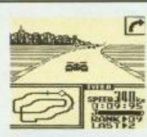
3 DR. MARIO

Während unsere Leser am Tetrisfieber leiden, leiden wir immer noch am Dr. Mario Fieber.




4 GARGOYLE'S QUEST

Dieses aufregende Adventure-Spiel darf natürlich auch in der Top 5 Liste der Profis nicht fehlen.

5 F1-RACE

Die PS-starke Formel-1 Action, mit dem einzigartigen 4-Spieler Adapter hält unser gesamtes Team in Atem.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LESER




1 SUPER MARIO BROS. 2

Mario und seine Freunde haben sich den Platz an der Spitze (im Schlaf) erobert.



2 THE ADVENTURE OF LINK

Link wurde zwar von SMB 2 auf den 2. Platz verwiesen, aber er hält sich immer noch weit oben in den Top 5.



3 THE LEGEND OF ZELDA

Wer einmal in das sagenhafte Reich Hyrule eingetreten ist, weiß, welche Faszination von diesem Abenteuerspiel ausgeht.




4 SUPER MARIO BROS.

Mario ist gleich zweimal in den NES Top 5 vertreten. Er erfreut sich größter Beliebtheit.




5 SNAKE RATTLE 'N' ROLL

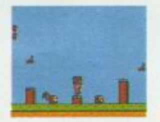
Die beiden Schlangen aus der 3-D Welt, lassen sich nicht so schnell von Platz 5 verweisen.

PROFIS




1 ADVENTURE OF LINK

Bei uns hat sich dieses klassische Adventure-Spiel den ersten Platz gesichert.

2 SUPER MARIO BROS. 2

Er darf nirgendwo fehlen: Mario, der Superheld schlägt jeden in seinen Bann.




3 MEGA MAN 2

Der böse Dr. Wily kehrt zurück, aber Mega Man ist auch dieses Mal zur Stelle und bei uns damit auf Platz 3.




4 DR. MARIO

Ob auf dem NES oder dem Gameboy: Dr. Mario verschreibt uns Pillen, die im Glas die Viren killen.




5 DUCKTALES

Entenpower aus Entenhausen ist angesagt! Wer kann da widerstehen?!

Club Nintendo Deutschland

DAS JAHR 1991

Aus unserem Archiv

Letztens stöberten wir in unserem Archiv und haben dabei einige interessante Entdeckungen gemacht.

Unser Club Nintendo ist in diesem Jahr auf eine Mitgliederzahl von über 310.000 angewachsen! (Noch am Anfang diese Jahres waren es „nur" 55.000 Mitglieder) Dieser Zuwachs ist einfach enorm und zeigt uns, wie beliebt der Club Nintendo bei Euch ist.

Das ist sicherlich nicht verwunderlich, denn nur im Club Nintendo bekommt Ihr den einzigartigen Service der Spiele- und Konsumentenberatung, der täglich mehr als 1500 Anrufern weiterhilft. Ganz zu schweigen von euren Briefen, von denen täglich mehr als 200 beantwortet werden.

Und schließlich gibt es ja auch noch das Club Nintendo Magazin: Seit der 4. Ausgabe besteht es aus 52 (!) Seiten, mit noch mehr Informationen, noch mehr Spieletips, Comic, Poster und vielem mehr. Da könnt Ihr mal sehen, wieviel Mühe wir uns geben, die Nintendo Spieler in ganz Deutschland immer bestens zu informieren.

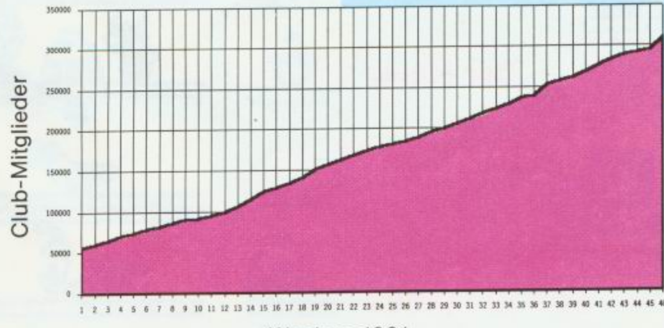
Und so soll es auch im Jahr 1992 weitergehen! Wir wollen auch weiterhin einen engen Kontakt zu Euch halten und Euch bei jeder Frage mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Deshalb ist es uns auch wichtig, Eure Meinungen über den Club Nintendo zu hören, damit wir wissen, was man eventuell noch verbessern könnte. Schreibt uns weiterhin so viel wie bisher und sagt, was Ihr über den Club Nintendo denkt, damit wir auch zukünftig gut zusammenarbeiten.

In diesem Sinne lassen wir das Jahr 1991 langsam ausklingen, um gemeinsam mit Euch in ein neues, aufregendes Nintendo-Jahr zu starten.

Also dann, auf ein gutes neues Jahr

Dein
Club Nintendo Team

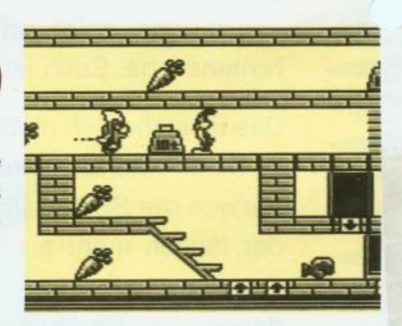






„Jubel, Trubel, Heiterkeit. Seid zur Heiterkeit bereit!"

Bugs Bunny, der Held aus der gleichnamigen Comicserie, ist jetzt endlich als Gameboy-Spiel da!
Diesmal haben die Gauner Yosemite Sam, Daffy Duck und Sylvester Bunnys Geliebte Honey entführt und halten sie in einem geheimnisvollen Schloß mit 80 Räumen gefangen. Doch sie haben nicht an Mümmelmanns Rache gedacht.



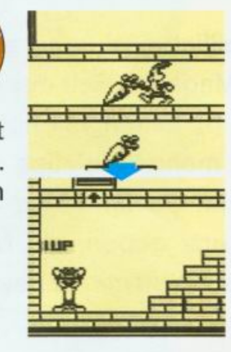


Befreie Honey Bunny!

Um Deiner Geliebten ein Stück näher zu kommen, mußt Du in jedem Raum sämtliche Karotten aufsammeln. Paß dabei aber auf die niederträchtigen Schurken auf, die Dir das Leben schwer machen. Zum Glück findest Du einige Gegenstände, die Du zur Verteidigung einsetzen kannst.

Karotten als Stärkung für den weiten Weg.

Was macht einen Hasen groß und stark? Klaro: Karotten. In jedem Raum findest Du Karotten, die Du alle einsammeln mußt, um den nächsten Raum zu erreichen. Der Weg zu dieser Hasennahrung ist nicht immer offensichtlich. Manchmal haben sich die kleinen Dinger verteufelt gut versteckt. Da hilft dann nur suchen!



Sammle sie schnell auf, solange kein Feind in Sichtweite ist.

Wenn Du alle Karotten gesammelt hast, kommst Du in der nächsten Raum. Eine größere Herausforderung erwartet Dich.



Besondere Gegenstände



Der Boxhandschuh

Wenn Du ihn aufnimmst, kannst Du den Schurken ein blaues Auge verpassen. Muhamed Bunny läßt grüßen!



Der magische Karottensaft

Die hochkonzentrierte Vitaminzufuhr macht Dich für einige Sekunden zum unbesiegbaren Superbunny. Jetzt kannst Du Deine Feinde jagen!



Der Safe



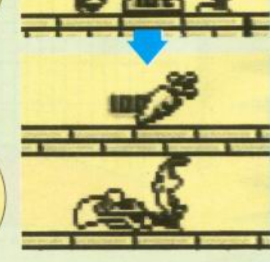
Der Eimer



Die Holzkiste



Das Gewicht von 10 Tonnen



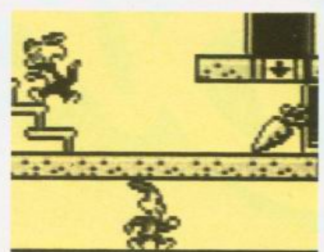
Du kannst diese Gegenstände benutzen, um Deine Gegner außer Gefecht zu setzen. Dazu mußt Du sie nur auf einen Feind schieben oder fallen lassen.





Schlage die miesen Gauner!



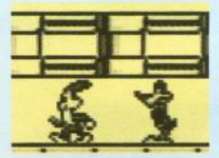


Um von den miesen Gauner nicht geschnappt zu werden, mußt Du Dir manchmal ganz schön was einfallen lassen. Gerate nicht in Panik, wenn mehrere Gegner auf Dich zukommen. Es gibt oft einen Trick sie los zu werden.



Daffy Duck

Der Enterich ist nicht gerade der Schlauste. Er hat schon Schwierigkeiten mit seinem Watschelgang!



Manchmal bleibt er einfach stehen. Nutze diesen Augenblick, um Dich aus dem Staub zu machen

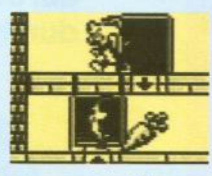


Verfolge jeden Schritt genau!



Sylvester

Seine Fähigkeiten reichen vielleicht aus, Mäuse zu fangen, aber nicht um Bunny zu schnappen!!!



Wenn Du keine Waffen findest, muß Bunny seine Hinterläufe in die Pfoten nehmen und fliehen.



Da ist der Störenfried schon wieder! Mit dem Boxhandschuh kannst Du ihn K.O. schlagen.

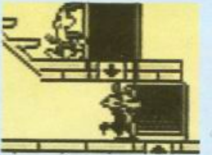


Willi Kojote

Er hat eine gute Spürnase und glaubt Dir auf die Schliche zu kommen. Da hat er sich aber getäuscht.



Achte ganz genau auf seine Bewegungen und nimm dann den richtigen Weg.



Manchmal hilft einfach nur noch die Flucht. Dabei mußt Du geschickt die Türen und Treppen benutzen.

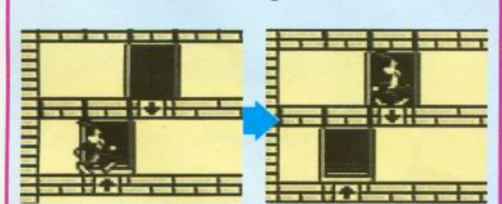


Das geheimnisvolle Schloß

Honeys Gefängnis ist unterteilt in 80 große Räume. Jeder Raum besteht aus mehreren Etagen, die durch Treppen miteinander verbunden sind. Es gibt außerdem Türen, die zu einer anderen Etage führen. In höheren Levels kannst Du sogar in Röhren klettern, um abgelegene Stellen zu erreichen.

Die Tür

Diese Tür am linken Levelrand führt ins obere Stockwerk. Lauf' nach rechts und laß Dich fallen, dann kannst Du hier alle Karotten ergattern.

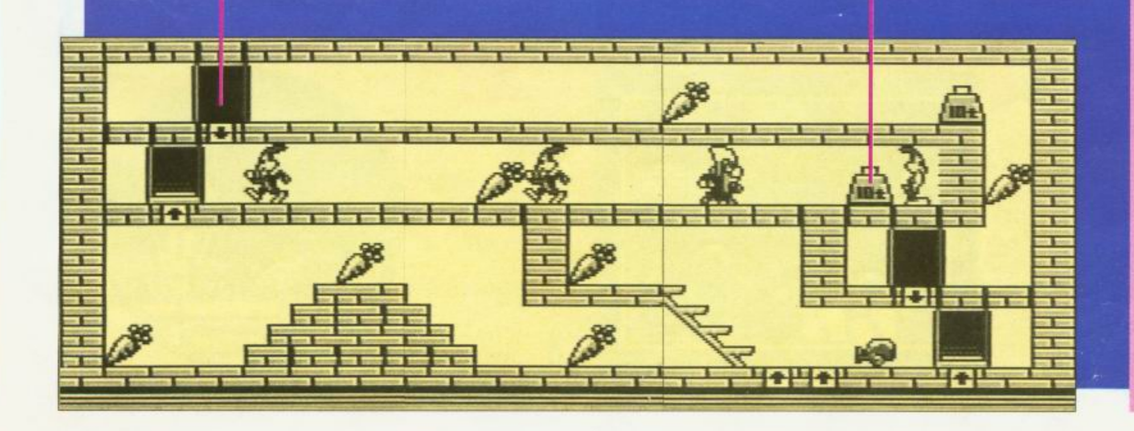


Das 10 Tonnen Gewicht

Schiebe das 10 Tonnen Gewicht nach links und Yosemite Sam wird Dir ganz schnell den Weg freimachen.

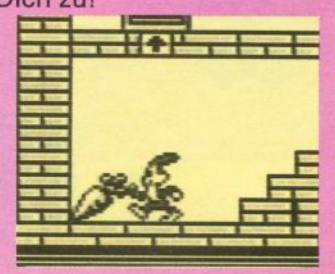


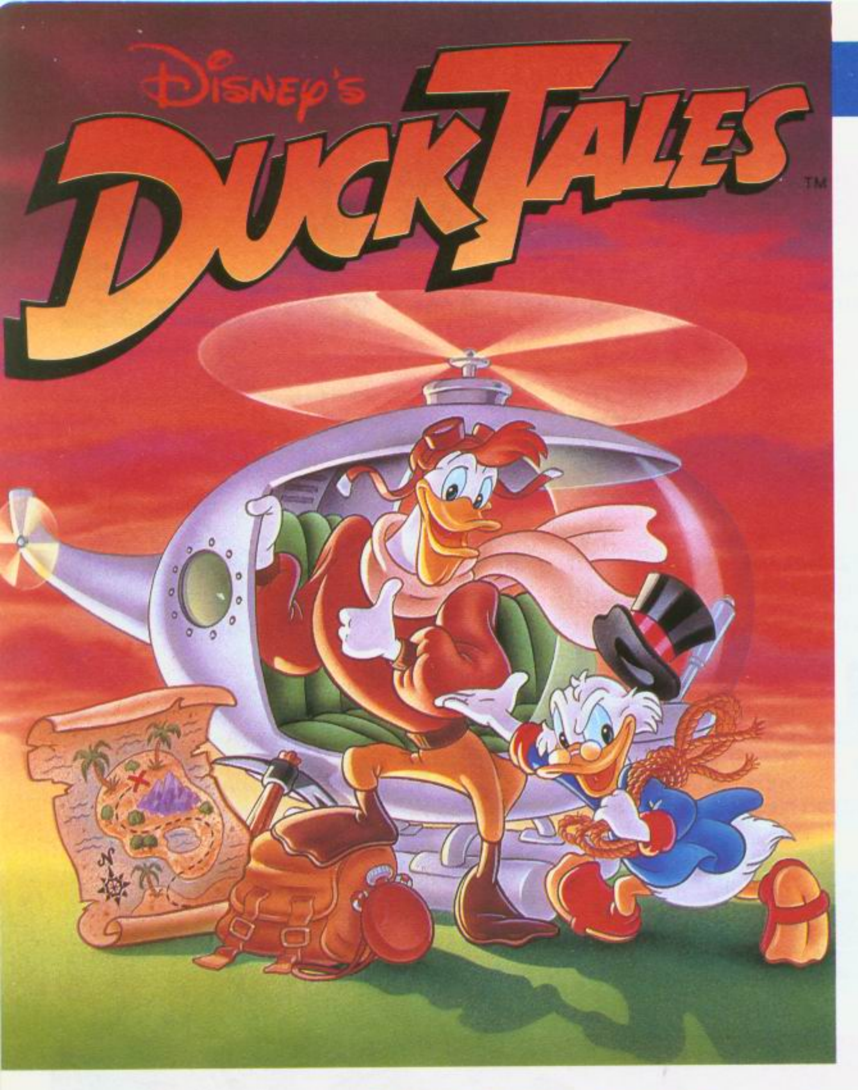
Ebene 1



Endlich geschafft, Leute!!!!

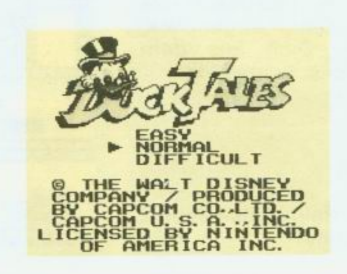
Links unten befindet sich die letzte Karotte. Nimm sie Dir und erwarte voller Spannung die nächsten 79 Level. Es kommt noch einiges auf Dich zu!

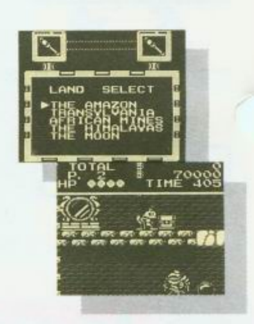




Geh' mit Onkel Dagobert auf Schatzsuche!

Erlebe auf dem Gameboy ein Abenteuer mit Dagobert Duck und seiner Verwandschaft, die auf der Suche nach den fünf verlorenen Schätzen sind. Der knauserige Multi-Milliardär, der wie immer nach Vergrößerung seiner riesigen Geldspeicher strebt, hat nur seinen Pogo-Stock als Waffe. Damit muß er sich auf der Suche nach zahllosen Schätzen durch fünf gefährliche Welten schlagen.





Die fünf verlorenen Schätze sind auf der ganzen Welt versteckt – sogar auf dem Mond – und werden von gefährlichen Gegnern bewacht. Von Entenhausen aus kannst Du Dir beliebig Deine Reiseziele auswählen.

Großer Diamant

Kleiner Diamant

Roter Diamant

Zaubermünze

Eiscreme

Torte

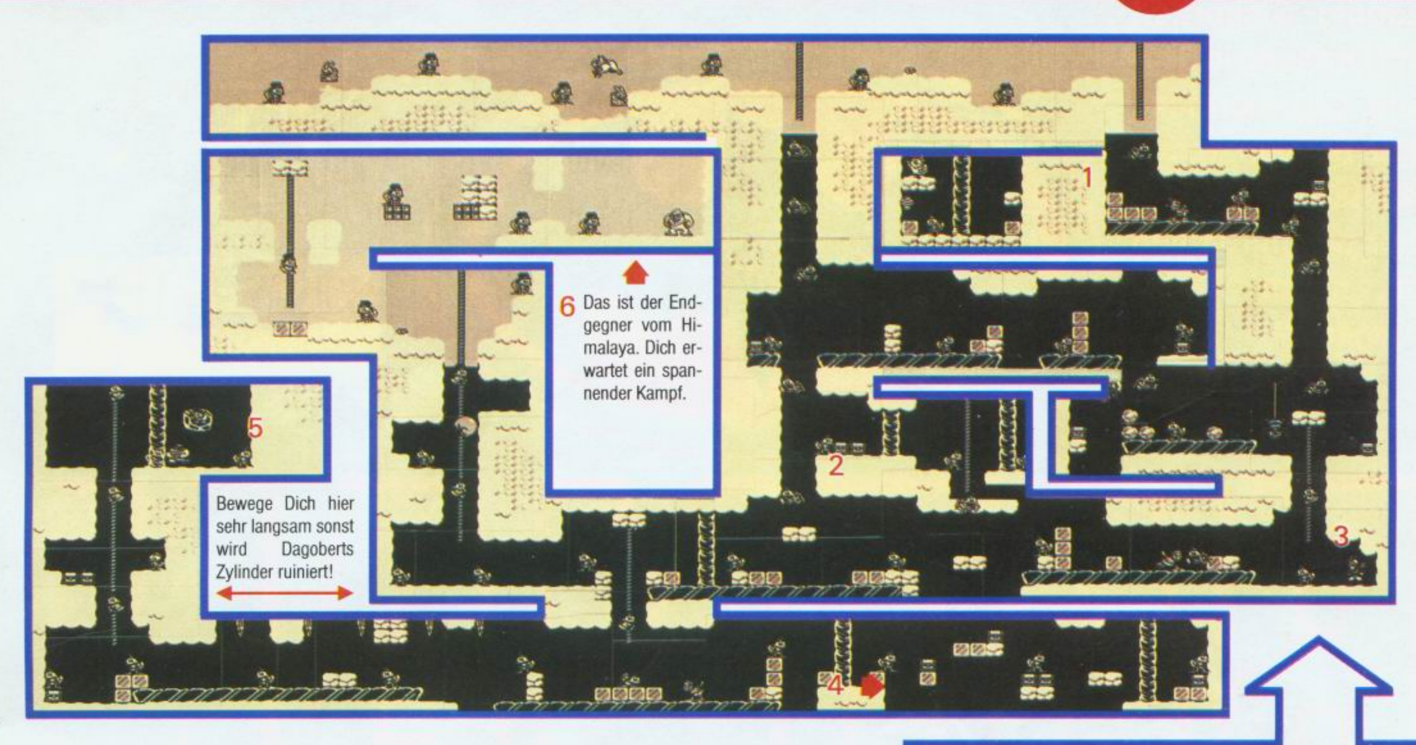
Die afrikanischen Minen

Der Amazonas

Der Himalaya

Transylvanien

Der Mond



Der Himalaya

Hier siehst Du die Gegend des kalten Himalaya. Dort gibt es Schneegebiete, in denen Dein Pogo-Sprung versagt, weil der Stock im Schnee versinkt. Auf rutschigen Eisplatten werden Dagoberts Gamaschen keinen Halt finden. Studiere den Plan und Du wirst alle Extras bekommen.

① Hier soll eine Geheimkammer sein?

Springe mit dem Pogo-Stock vom höchsten Eisblock nach links oben und Du wirst vorerst kein Problem mehr mit Deiner Lebensenergie haben!

② Schätze alleine machen nicht glücklich!

Für Geld kann sich Dagobert alles kaufen, nur keine Extraleben, die muß er aufspüren. In der linken Schatztruhe kannst Du eines finden!



③ So sieht ein wahrer Freund aus!

Quack der Bruchpilot bietet Dir einen kostenlosen Rückflug nach Entenhausen an, wo Du das bisher gesammelte Geld in Sicherheit bringen kannst.

⑥ Hier ist der Schatzwächter!





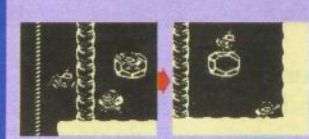
Vorsicht vor den Schneebällen, die er vom Himmel fallen läßt. Springe dreimal mit Deinem Spazierstock auf ihn und der Schatz des Genghis Khan ist Dein!

④ Dagobert fallen die Augen aus dem Kopf!

Springe geschickt zu allen Schatzkisten und berge ihre Schätze, indem Du mit dem Pogostock die Kisten aufsprengst. Dafür wirst Du reich belohnt.



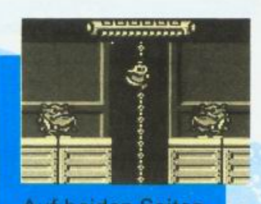
⑤ Laß Dir helfen, Dagobert, und befolge den Rat Deines Großneffen: Befreie Bubba aus dem Eisblock!



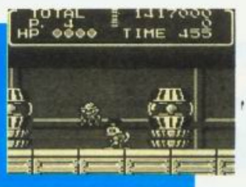
So kannst Du Bubba retten!

Und... der Mond!!

Bei diesem Abschnitt nimmt das Abenteuer galaktische Dimensionen an. Das Prinzip der Schatzsuche bleibt das gleiche, nur erwarten Dich auf dem Mond eine Vielzahl an bösen Raumenten und neue herausfordernde Aufgaben. Begib Dich zuerst auf die Suche nach dem Schlüssel für das Ufo, aber vergiß nicht Dagoberts Sammelleidenschaft für Diamanten!



Auf beiden Seiten warten brandgefährliche Gegner auf Onkel Dagobert!



Dagoberts Weg führt an unheimlichen Maschinen vorbei, sei auf alles gefaßt, es kann noch schlimmer kommen ...



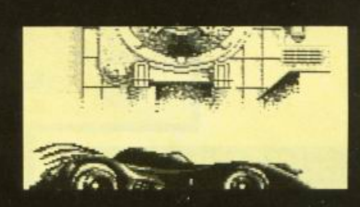
Da ist der Schlüssel für das Ufo, das erste Rätsel auf dem Mond ist somit gelöst. Aber welche Aufgaben und Gefahren lauern noch auf unseren Helden ?!!

Nichts kann ihn aufhalten!

Solange nicht vollständig Sicherheit und Ordnung in Gotham City herrscht, wird Batman selbst den letzten Verbrecher aufspüren und ihn hinter Gitter bringen.







BATMAN



Der Bösewicht von Gotham City: Sein Name ist Jack Napier.

Du mußt Jack aufhalten, bevor er die Stadt total zerstört... Jetzt hat Batman ihn in der Hauptstraße von Gotham City aufgespürt. Jack will zur Axis Chemiefabrik fliehen – nur Du kannst ihn stoppen!

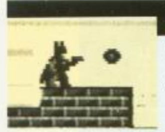
Batman in Action

Um zu verhindern, daß Jack in der Chemiefabrik Unheil anrichtet, mußt Du Dich zuerst mit dem Schießen, Springen und Ducken vertraut machen.

Du kannst Batmans Kraft erhöhen!

Wenn Du die dunklen Steine zerstörst, kannst Du verschiedene Waffen und Gegenstände aufnehmen. Denke daran: Gotham City braucht Batmans vollen Einsatz, will sie gerettet werden.

Waffen-, Power- und Bonussymbole



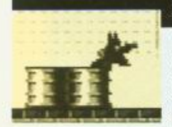
KABOOOUUMMMM

Mit dem B-Knopf kannst Du Dein ganzes Waffenarsenal einsetzen.



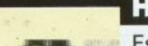
BLOOBBB

Durch Deinen Umhang kannst Du mit dem A-Knopf und dem Steuerkreuz die atemberaubendsten Sprünge vollführen.



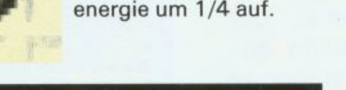
SSSSSTTTTT

Das ist gerade nochmal gutgegangen. Zum Glück hast Du rechtzeitig das Steuerkreuz nach unten gedrückt und Dich geduckt.

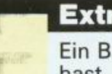


Herz

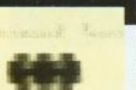
Es füllt Deine Lebensenergie um 1/4 auf.



Extraleben

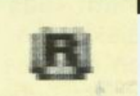


Ein Batman mehr – jetzt hast Du gute Chancen Jack Napier zu schlagen.



Batwing

Hoffentlich gelingt es Dir, ihn zu holen. Er wirkt dann wie ein Schutzschild.



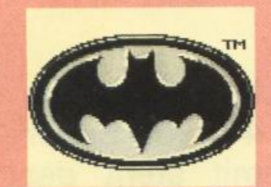
Batarang

Wenn Du ihn wirfst, kehrt er wie ein Bumerang zurück und gibt Dir eine doppelte Trefferchance.

Achtung!!!

Du darfst diesen Gegenstand nicht berühren, sonst schwindet Deine Feuerkraft.





Das ist das Zeichen Batmans – wer kennt es nicht? Jedem Verbrecher, der es sieht, wird es dabei kalt den Rücken herunterlaufen.

Laß Jack nicht entkommen! Er versucht Dich durch die vielen Hindernisse aufzuhalten. Aber mit etwas Übung wirst Du sie überwinden und den Verbrecher in der Chemiefabrik stellen.

Gebiet 1-1 Die Hauptstraße von Gotham City

START



Zerstöre als erstes den Stein, und nimm die Waffe auf.



Bonuspunkte – Sammle sie, um einen High-Score zu erzielen.



Wenn du diesen Block kaputt machst, bekommst Du einen Schutzschild – den Batwing.

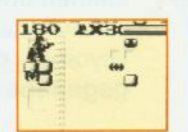
Gebiet 1-2



Hier erscheinen Gegner mit schweren Waffen. Geh' in Deckung!!!!



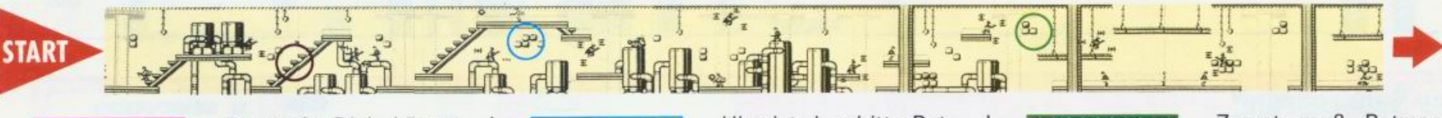
Hinter diesem Stein findest auch Du eine starke Waffe. Batman wird sie noch gut gebrauchen können.

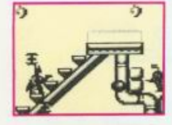


Wenn Du es bis hierher geschafft hast, bekommst Du noch einen Batwing.

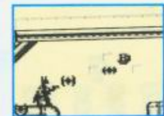
Gebiet 1-2 Axis Chemie Fabrik

START





Du mußt Dich kämpfend die Treppe hocharbeiten.



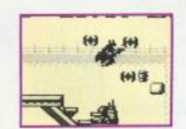
Hier ist der dritte Batwing versteckt.



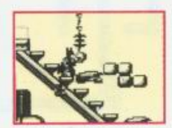
Zuerst muß Batman den Block zerstören, um eine Superwaffe zu finden.



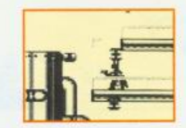




Mit dieser Rauchbombe kannst Du alle Gegner auf dem Bildschirm besiegen.

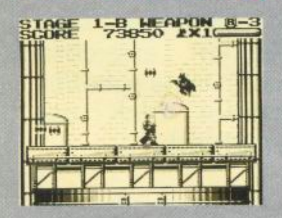


Beobachte ihn genau, dann kannst Du ihn überlisten.



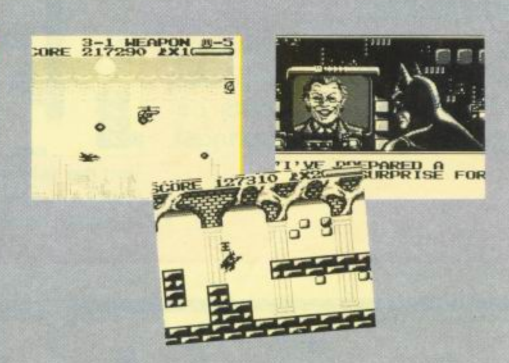
In der Fabrik gibt es sehr wirkungsvolle Gegenstände.

Es ist ein langer, schwerer Weg bis zum Frieden!



Endlich hast Du Jack gestellt. Er ist ein starker Gegner, aber Du hast aus den letzten Kämpfen viel gelernt.

Das erste Abenteuer ist nun geschafft. Du mußt Dich aber einer Vielzahl von anderen gefährlichen Gegnern stellen. Am Boden, in der Luft, im Flügelheimmuseum und in der Kathedrale warten sie auf Dich, bis Du endlich Batmans größter Herausforderung gegenüber stehst: Joker! Für echten Frieden gibt es keine Kompromisse!



Siegen oder besiegt werden!? Joker erwartet Dich jedenfalls schon!!



Kannst Du Prinzessin Daisy retten?

Heute wollen wir Dir helfen, Mario durch die gefährlichen Welten 3-3 und 4-1 von Super Mario Land zu steuern. Damit steht der Rettung von Prinzessin Daisy fast nichts mehr im Weg – auf geht's!

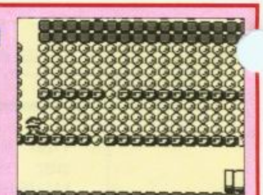
SUPER MARIO LAND™

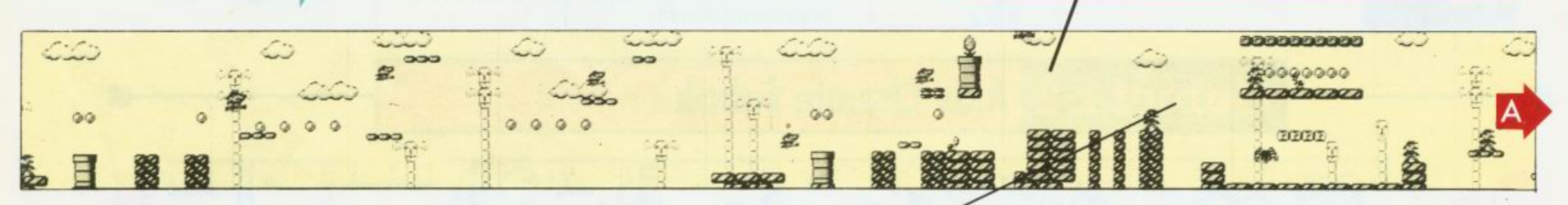
Welt 3-3

Die letzte Welt des Easton-Reiches hat es ganz schön in sich. Du mußt an vielen kleinen und großen Gegnern vorbei und verzwickte Aufzüge benutzen, ehe Du Hiyoihoi, dem Herrscher des Reiches, gegenüberstehst.

Der Riesen-Münzraum

Um diese Röhre zu erreichen, sollte Dein Timing hundertprozentig stimmen.

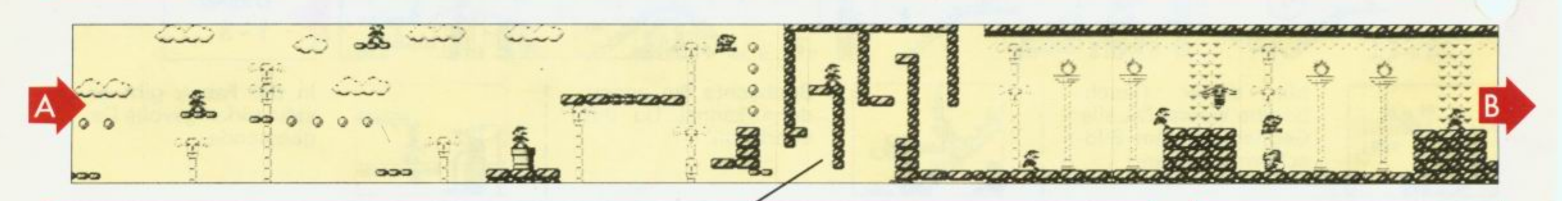




Der Supersprung

Hier muß Mario rennen und im richtigen Moment abspringen. Nur so kannst Du die obere Plattform erreichen und alle Münzen einsammeln.





Zickzack-Kurs

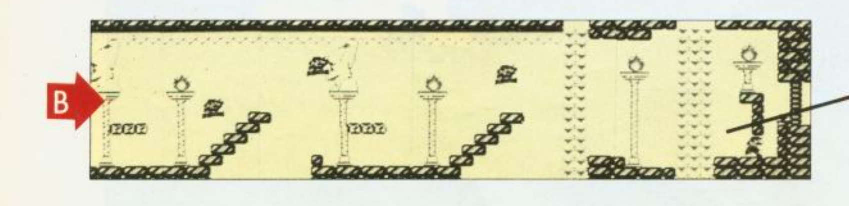
Das ist eine ganz gefährliche Stelle. Achte darauf, daß sich die Plattform nach rechts bewegt, wenn Du auf sie springst.

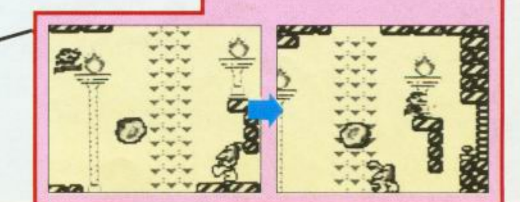


Von der fahrenden Plattform springst Du direkt nach links. | Im Zickzack-Kurs geht es hier nach oben. | Du hast es geschafft, Hiyoihoi ist nicht mehr weit!

Der Herrscher

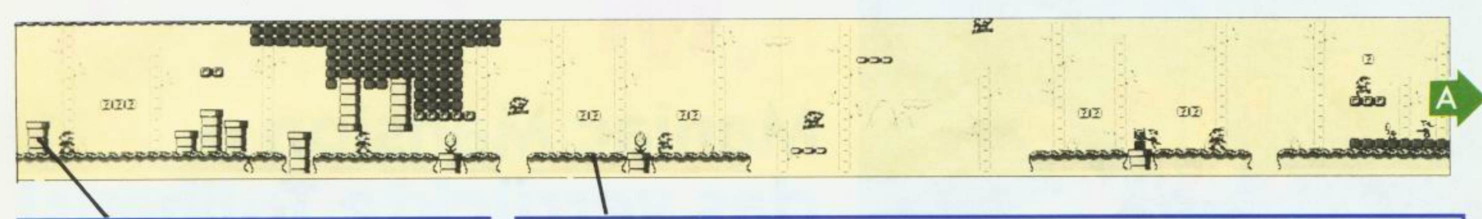
Arbeite Dich Stein für Stein voran, bis Du die Plattform über Hiyoihoi erreichst. Wenn Du es schaffst, erwartet Dich das vierte Reich!





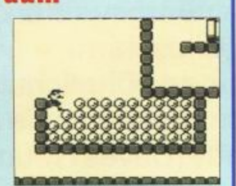


Das Tschai-Königreich ist das vierte und letzte Reich in diesem spannenden Abenteuer. Wir beschreiben heute den langen ersten Level. Du triffst das erste Mal auf den gemeinen Pionpi, der – selbst wenn Du auf ihn gesprungen bist – immer wieder aufsteht und Mario verfolgt.



Der erste Münzraum

Drücke das Steuerkreuz sofort nach rechts, dann landest Du direkt in den Münzen.



Pionpi

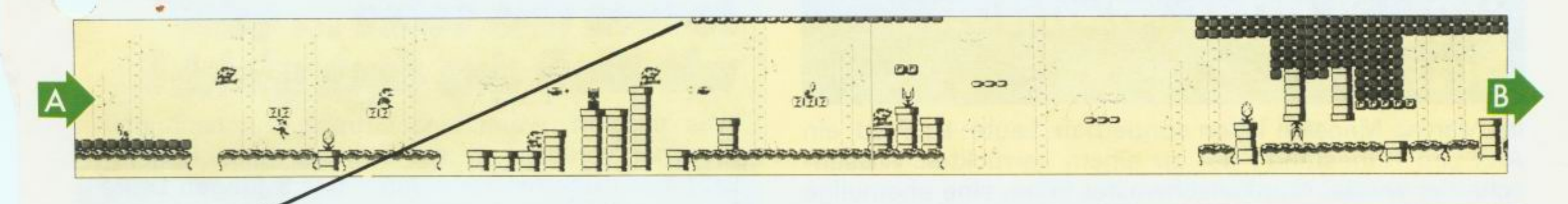
Dieser Geist ist unerträglich, er verfolgt Mario, auch wenn Du auf ihn draufgesprungen bist. Als Feuer-Mario kannst Du ihm den Garaus machen.



Du hast Pionpi einmal erwischt...

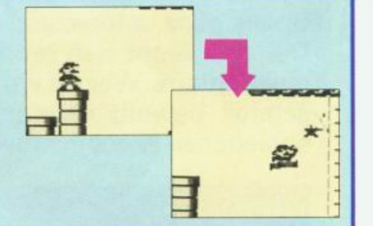


...aber er steht sofort wieder auf!

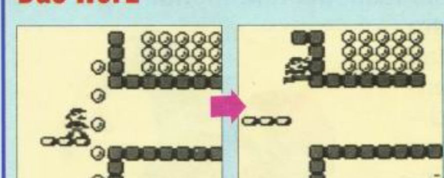


Achte auf die Decke!

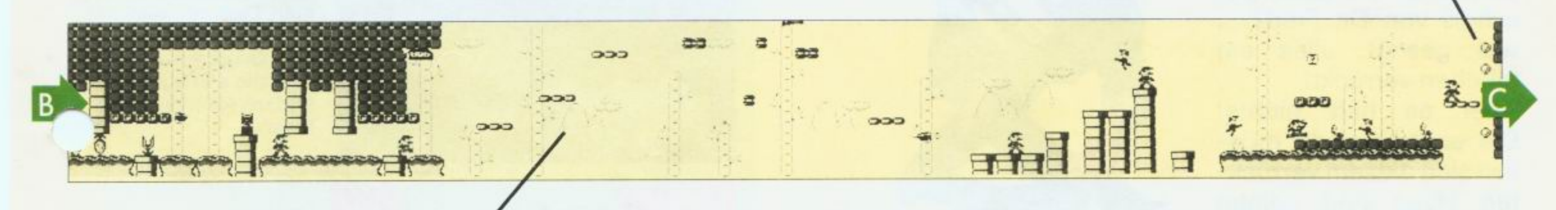
Im ersten Stein in der Decke ist ein Stern versteckt. Hol' ihn Dir, dann kommst Du leichter durch den Level.



Das Herz

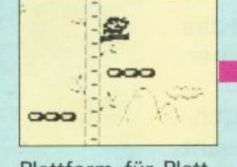


Wenn Du von dieser fahrenden Plattform nach rechts oben springst, erscheint ein Block, aus dem ein Herz hüpft.

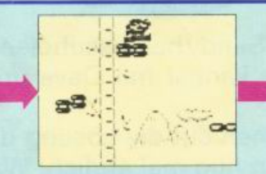


Ganz schön eng hier

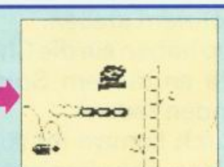
Über diese riesige Schlucht führen nur fahrende und fallende Plattformen. Mit perfekt getimten Sprüngen wird Mario sicher die andere Seite erreichen.



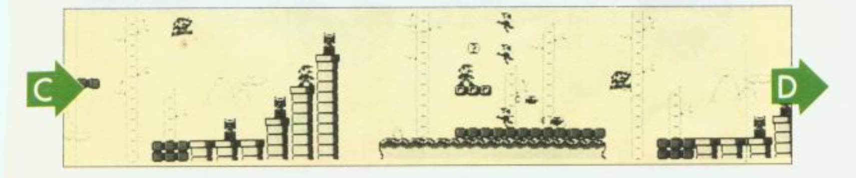
Plattform für Plattform...

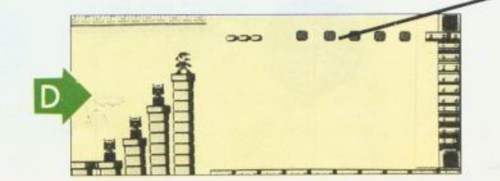


... geht es über diese Schlucht!



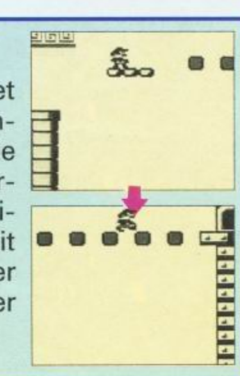
Mario ist am Ende der Schlucht angelangt.





Die obere Tür

Am Ende des Levels erwartet Dich wieder eine Extralebensammelstelle. Diesmal ist die obere Tür zu diesem Superraum ganz leicht zu erreichen. Wenn Mario mit gedrücktem B-Knopf über die Lücken rennt, kommt er sicher an.





Maniac Mansion®

Maniac Mansion – das verrückte Tollhaus!

Jetzt kommt ein ganz außergewöhnliches Videospielabenteuer auf Deinen Bildschirm – Maniac Mansion, ein Haus in dem die ungewöhnlichsten Geschichten passieren. Du kannst miterleben, wie Dave und seine Freunde versuchen Sandy (Daves Freundin) zu befreien!

Was Maniac Mansion betrifft

Im Maniac Mansion leben sonderbare Leute: Dr. Fred, ein Arzt „im Ruhestand", der zu einem verrückten Wissenschaftler wurde; Krankenschwester Edna, eine ehemalige Gesundheitsfürsorgerin, die so wunderlich wie der gute Doktor ist; Weird Ed, ein Teenager Kommandeur mit einem Hamster Tick; außerdem gibt es hier noch Dead Cousin Ted und das Tentakel und noch jemand – oder etwas... Und was tut ein netter junger Einpeitscher im Untergeschoß von Dr. Fred? ... wie gesagt, alles ein bißchen verrückt!



Aber es hilft nichts! Die acht Freunde müssen sich diesem verrückten Haus und seinen Bewohnern stellen.

Nur so haben sie die Chance Sandy herauszuholen. Und das tollste an diesem Spiel: Du kannst mit Dave und seinen Freunden reden!

Dadurch kommt ihr zusammen auf die Lösung der eigenartigsten Geheimnisse. Denn nun mal ehrlich: Was macht eigentlich eine Kettensäge in der Küche???



Jedem das seine ... oder wie hieß das doch gleich?

Was passiert, wenn eine Gruppe Durchschnittsteenager versucht in ein Tollhaus einzudringen? Laßt Euch überraschen! Jeder der 8 jungen Leute hat verschiedene Fähigkeiten, die im Laufe des Spiels ganz unterschiedlich einzusetzen sind.

Der eine kennt sich mit Elektronik aus, der nächste spielt Gitarre. Wer Dir wo nützlich sein kann, wird Dir schnell bewußt werden. Experimentiere mit verschiedenen Kombinationen!



Dave kann zwei seiner Freunde mit ins Maniac Mansion nehmen. Dadurch können die verschiedensten Gruppen entstehen, die alle auf eine andere Art das Spiel lösen.

Razor



Sie ist ein Musiktalent und spielt in einer Punkband

Syd



Er spielt begeistert Gitarre und Keyboard

Jeff



Dieser Teenager ist technisch begabt. Er ist ein Spezialist für Telefone.

Bernhard

Ein Elektronikfreak, der seinesgleichen sucht.

Wendy



Sie ist ein Schreiberling besonderer Klasse.

Michael



Wenn einer etwas über Filme und das Filmen weiß, dann Michael.

Maniac Mansion ist ganz schön groß

Die Karte vom Maniac Mansion zeigt Dir einen kleinen Teil des großen Tollhauses. Wenn Du weitere Räume finden willst, mußt Du schwierige Rätsel lösen. Manchmal suchst Du das Licht in dunklen Räumen oder den passenden Schlüssel für eine verschlossene Tür. Auf alle Fälle mußt Du Sandy finden.


3. Stockwerk

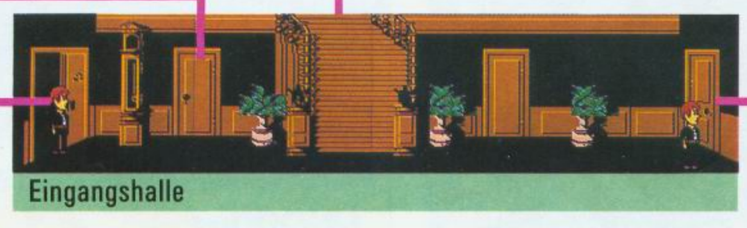

Videospielraum

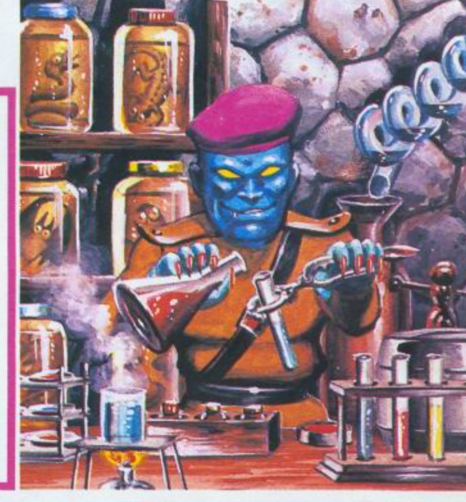

Gang


Malraum


2. Stockwerk


Musikraum


Eingangshalle

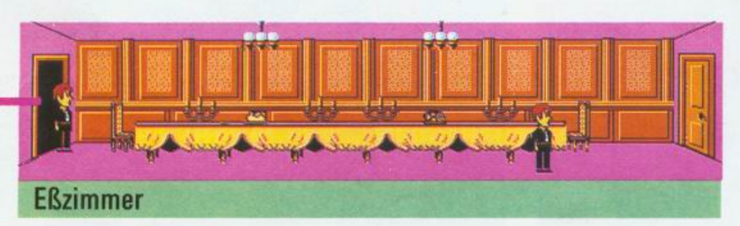



Küche

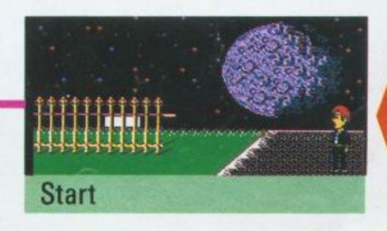
Einige Rätsel oder bestimmte Ereignisse sind zeitabhängig. Tip: Halte Dich nicht zu lange in manchen Räumen auf! Du mußt viel ausprobieren um in diesem Spiel weiterzukommen.


Wohnzimmer

Der erste Trick ist, überhaupt das Haus zu betreten. Wie wäre es denn, wenn Du einfach mal unter die Fußmatte schaust – da könnte vielleicht ein Schlüssel liegen.


Eßzimmer


Vorgarten


Start

Hier geht das Abenteuer los.

Nur Du kannst Sandy retten!

STAR WARS

Das große Science Fiction Abenteuer auf dem NES!

Wer kennt sie nicht? Luke Skywalker, Han Solo, Obi Wan Kenobi, Prinzessin Leia und nicht zu vergessen C3-PO und R2-D2, die Helden aus dem klassischen Kinohit „Krieg der Sterne"! Jetzt kannst Du dieses atemberaubende Weltraumabenteuer auf Deinem NES erleben!

Die Geschichte



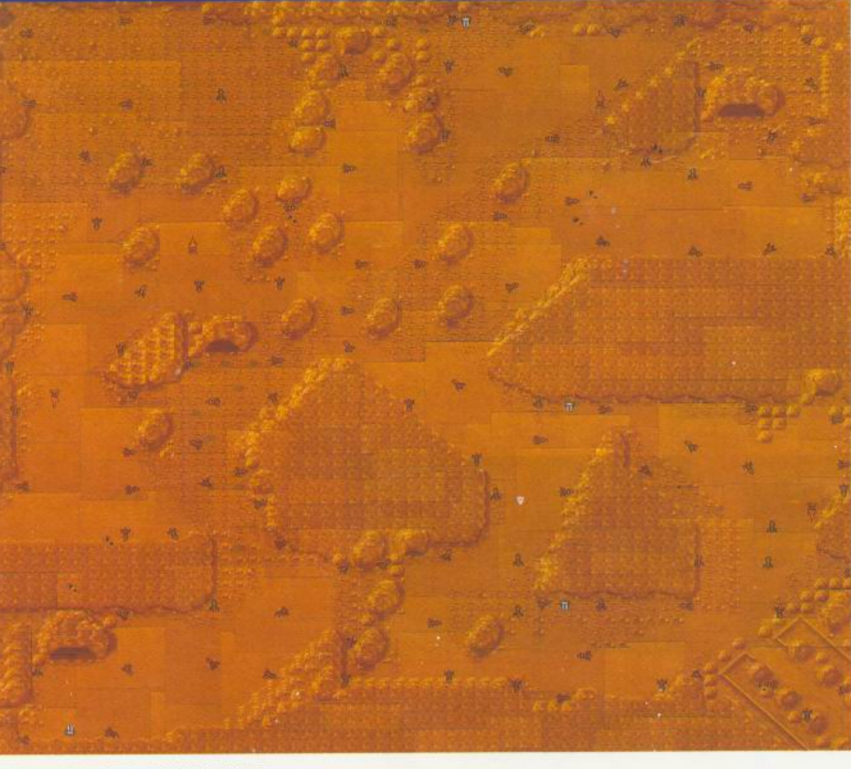
Vor langer, langer Zeit in einer weit entfernten Galaxie...
Das Imperium, von der dunklen Seite der Macht geleitet, hat einen Todesstern entwickelt, der dazu in der Lage ist, ganze Planeten zu zerstören. Damit wollen sie die Rebellion unter der Führung von Prinzessin Leia endgültig vernichten.

Tatoonie





Der Wüstenplanet Tatoonie ist die Heimat von Luke Skywalker. Hier findest Du in einigen Höhlen die Schilder vom Millennium- Falken. R2-D2, Han Solo und Obi Wan Kenobi sind auch auf diesem Planeten versteckt.



Der Wüstenplanet

Die Hauptdarsteller

Das sind die Helden dieses Videospiels. Im Laufe der Geschichte wirst Du ihnen begegnen.



Du übernimmst die Rolle von Luke Skywalker. Er ist auf dem besten Weg, ein echter Jedi-Ritter zu werden. Die Macht sei mit ihm.



Han Solo ist der Kapitän des Millennium-Falken. Er hilft Luke, den Wüstenplaneten zu verlassen.



Prinzessin Leia auf dem Todesstern gefangen, konnte die Pläne dieser Raumstation codiert in einer R2 Einheit sichern.



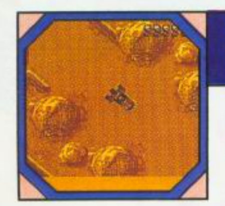
C3-PO ist ein Sprachdroide. Er beherrscht 6 Millionen intergalaktische Kommunikationsformen.



R2-D2 ist die Robotereinheit, in der die Pläne des Todessterns gespeichert sind.



Obi Wan ist der letzte Jedi Ritter, der von der guten Seite der Macht geleitet wird.



Die Kneipe in Mos Eisley!

In der Raumstation von Mos Eisly ist eine Kneipe, in der sich Han Solo befindet. Sein Millennium-Falke ist als eines der schnellsten Raumschiffe der Galaxie bekannt.

Musik gefällig?



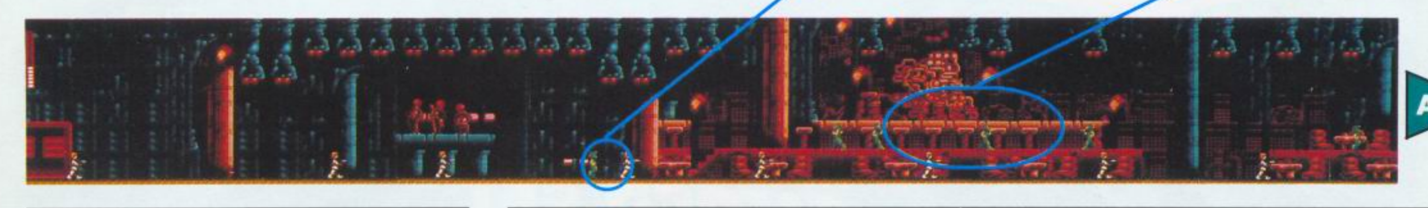
In dieser Kneipe spielt eine Band. Laß Dich von der Musik nicht einlullen, sondern achte auf den Roboter mit dem langen Laser. Gehe seinem Schuß besser aus dem Weg.

Das Laserschwert





Wenn Du Obi Wan Kenobi schon gefunden hast, sind diese Gegner mit dem Laserschwert ganz leicht zu besiegen.



A

Schlag' Dich durch



Wenn Du auf der oberen Plattform entlanggelaufen bist, kannst Du über diesen Gegner springen. Kein Problem für einen jungen Jedi.

Mit Anlauf gelangst Du direkt zu Han Solo.

A



Han Solo



Der Kapitän des Millennium-Falken freut sich, Dich zu sehen.

Du mußt mit ihm die Kneipe wieder verlassen und zum Falken fliehen. Ein schwerer Weg liegt vor Euch.



Ohne Han Solo und sein Raumschiff kannst Du den Planeten nicht verlassen.

Gemeinsamer Kampf

Jetzt können die beiden Freunde loslegen. Du hast dabei die Möglichkeit, entweder Han Solo oder Luke Skywalker auszuwählen und zu steuern. Tip: Han hat die stärkere Laserwaffe!





Sobald Ihr die Kneipe verlassen habt, müßt Ihr Euch nach rechts bis zum Hangar durchkämpfen. Achtung, die Wachtruppen des Imperiums haben Euch entdeckt.

So geht's weiter...

Jetzt ist die ganze Truppe beisammen, und Ihr könnt den Planeten verlassen. Euch erwarten aber noch eine Menge spannende Abenteuer, von der Rettung der Prinzessin bis zum Kampf gegen den Todesstern. Die Rebellion ist noch nicht gewonnen, denn die dunkle Seite der Macht ist sehr stark!



Der Millennium-Falke

Die Truppe hat den Falken gefunden. Ihr könnt Tatoonie verlassen.



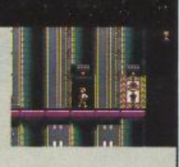
Das Alderaan System



Nach dem Austritt aus dem Hyperraum kommt der Falke in ein unbekanntes Asteroidenfeld. Das sind die Überreste des Planeten Alderaan. Sucht jetzt den Todesstern.

Im Todesstern

Ihr seid in den Todesstern eingedrungen und versucht den Traktorstrahl für das Schutzschild der Raumstation zu deaktivieren.



Der Traktorstrahl

Hurra, Ihr habt ihn gefunden. Jetzt muß er noch deaktiviert werden.



Sucht Prinzessin Leia

R2-D2 kennt die Pläne im Gefängnistrakt des Todessterns. Mit seiner Hilfe könnt Ihr Prinzessin Leia finden.



Flucht vom Todesstern

Jetzt muß die Truppe den Todesstern verlassen, aber der Falke wird von TIE-Fighter der imperialen Streitkräfte angegriffen.



Anflug auf den Todesstern

Der junge Jedi Ritter Luke Skywalker ist auf dem Weg zum Todesstern. Kann ihn Darth Vader aufhalten?



Die Star Wars Trilogie führt uns in noch ganz andere Welten. Lassen wir uns überraschen, was wir auf dem NES noch alles zu sehen bekommen. Die Macht ist mit uns!

Der Videospielspaß für die ganze Familie!

SUPER SET



1 Das Set, das einfach super ist

Wer kennt die Situation nicht: Sonntagnachmittag. Der Familienspaziergang fällt wegen Regen aus und im Fernsehen läuft auch nichts Gescheites. In dieser Familie fehlt offensichtlich etwas ganz wesentliches: Das Nintendo Entertainment System (NES) Super Set. Das beste daran: Vier Leute können gleichzeitig miteinander spielen, denn zum Super Set gehört auch der Vier-Spieler-Adapter. Dieser ermöglicht spannende Live-Wettkämpfe! Findet heraus, wer der gewiefteste Spieler in der Familie ist. Vielleicht verstehen die Damen im Haus doch mehr vom Fußball als die Herren dachten?! Mit dem Super Set könnt Ihr einen direkten Geschicklichkeitsvergleich anstellen. Damit es gleich losgehen kann, ist dem Super Set auch gleich eine Megakassette beigelegt.



Das ist alles beim Super Set dabei

2 Der Nintendo Vier Spieler Adapter – NES Four Score!



Dieses Teil macht das Super Set zum echten Super-Spielespaß! Er wird problemlos angeschlossen und ermöglicht das Spielen mit bis zu vier Personen. Keine Frage: So machen die Nintendo Actionspiele noch mehr Spaß! Noch ein wichtiger Aspekt: Der Adapter verfügt über zwei Turbotasten, eine für den A-, eine für den B-Knopf. So ist Turbo-Action sogar mit Standard-Controllern möglich. Das macht die Spiele noch rasanter und spannender!



Mit dem NES Four Score können bis zu vier Spieler gleichzeitig spielen.

3 Die Megakassette mit den drei Super-Spielen!



Eine wirklich tolle Sache: Zum Super Set gehört auch eine Spielekassette, die gleich drei megastarke Spiele gespeichert hat. „Super Mario Bros." – das Lieblingsspiel vieler Nintendo-Freunde, in dem der kleine Mario sein erstes Abenteuer im Schwammerl-Reich bestehen muß. „Tetris" – das weltbekannte Puzzlespiel aus Rußland, bei dem Konzentration und Geschicklichkeit gefragt sind. Und „Nintendo World Cup" – die Fußballweltmeisterschaft für die ganze Familie live vor dem eigenen Fernseher.



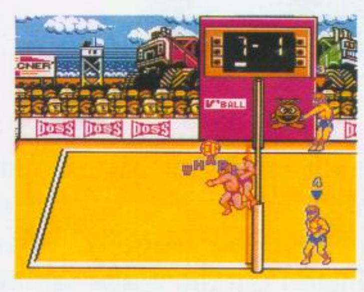
4 Weitere Vier-Spieler Spiele!

Für jeden Geschmack etwas:
Vom spannenden Autorennen über schweißtreibenden Strandvolleyball bis hin zum gefährlichen Abenteuer in verworrenen Labyrinthen. All das kann mit dem NES zu viert gespielt werden.



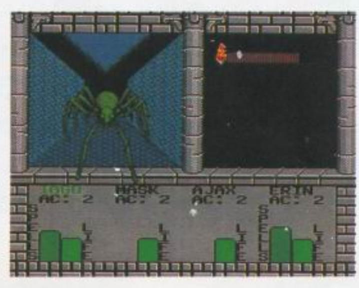
Super Off Road

Mit dem Off Road-Flitzer geht es auf die schwierigsten Strecken.



Super Spike V' Ball

Strandvolleyball mit faszinierender Live-Athmosphäre, auf den heißesten Stränden der Welt.



Swords & Serpents

In diesem Phantasy-Abenteuer trefft Ihr auf die unglaublichsten Ungeheuer.



Gauntlet II

In diesem Spiel müßt Ihr gemeinsam über 100 verzwickte Labyrinthe erforschen.

NEUVORSTELLUNGEN

Diese NES und Gameboy Neuheiten werden bald erhältlich sein!





SUPER R. C. PRO AM

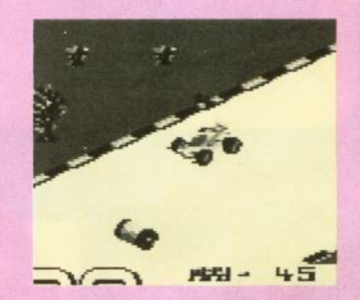
Das Super Autorennen für bis zu vier Spieler! Wolltest Du schon einmal bei einem Autorennen mitmachen, bei dem nur funkferngesteuerte Autos fahren?

Bei Super R. C. Pro Am ist es jetzt soweit!



Die Steuerungstastatur befindet sich auf Deinem Gameboy und Du siehst Deinen Flitzer mit 3 anderen schnellen Rennwagen auf den verschiedensten Pisten um die Wette fahren. Auf der Strecke sind die unterschiedlichsten aufpowernden Gegenstände verstreut, die Du vor Deinen Konkurrenten einsammeln mußt, damit Dein Wagen der schnellste bleibt. Du findest Reifen, die besser auf dem Asphaltboden haften, stärkere Motoren und leistungsfähigere Batterien.

Außerdem kannst Du Dein Auto mit Geschossen ausrüsten, um in brenzligen Situationen Gegner aus dem Feld zu werfen. Und wie bei dem großen Vorbild am NES kannst Du auch Buchstaben auf den Strecken finden, die zusammengesetzt das Wort NINTENDO ergeben. Wenn Du alle eingesammelt hast, erhältst Du als Belohnung einen noch schnelleren Flitzer.



Jetzt hast Du einen stärkeren Motor bekommen!



Das ist Dein neuer Rennwagen!

Das beste an dem Spiel ist die Vier-Spieler-Funktion. Du kannst mit dem Vier-Spieler-Adapter für den Gameboy und 3 weiteren Gameboys mit bis zu vier Freunden gleichzeitig an diesem megastarken Rennspiel teilnehmen. Das ist Action für die ganze Familie.



CHIP & CHAP RITTER DES RECHTS

Wer kennt sie nicht, die beiden witzigen Bakkenhörnchen Chip und Chap aus der Welt von Walt Disney?

Die Helden dieses Videospiels

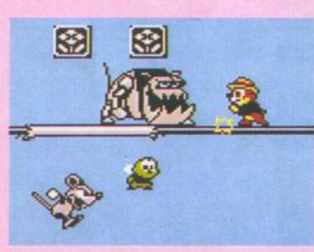

Ihr größter Feind!

In ihrem ersten Videospielabenteuer sind die beiden mit ihren Freunden als Rettungstruppe unterwegs. Das Kätzchen der Nachbarin ist verschwunden, und unsere beiden Helden machen sich gleich auf die Suche nach ihm.

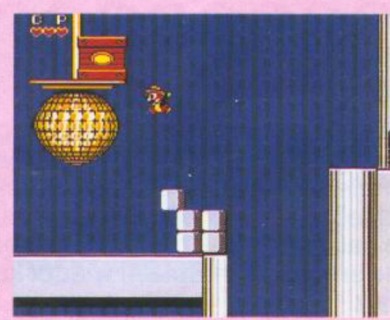


Unterstützung erhalten sie von ihren Freunden: Die erfinderische Maus Trixi, die alle Wege auskundschaftet und Spuren hinterläßt, die bärenstarke Riesenmaus Samson, die versteckte Wege und Türen entdeckt, und die Fliege Summi, die manchmal als Leibwächter neben unseren zwei Helden herfliegt.

Auf ihrer Suche stellen sich ihnen unter anderem mechanische Bulldoggen und Roboter-Ratten in den Weg, die von ihrem erbittertsten Widersacher ausgesandt wurden: dem grauenhaften Al Katzone. Jederzeit versucht er der Rettungstruppe eins auszuwischen, um Herrscher über die ganze Stadt zu sein. Aber er hat nicht mit der Geschicklichkeit und Intelligenz von Chip und Chap gerechnet.


Summi hilft Dir in schwierigen Situationen!

Auf ihrem Weg durch die Stadt begegnen ihnen viele Hindernisse, wie riesige Mülltonnen, stachelige Kakteen oder defekte Stromkabel. Überall warten schreckliche und an Größe meist überlegene Gegner, die sich auf unsere Freunde stürzen wollen. Aber Chip und Chap können sich wehren, indem sie Holzkisten aufnehmen und auf ihre Gegner schleudern. Falls der Anblick der Feinde einmal nicht zu ertragen ist, können sie sich auch in den Kisten verstecken. Schwere Steinklötze können sie nicht lange tragen, aber geschickt aufeinandergetürmt ergibt sich so eine Treppe.


Das ist manchmal die Lösung.

Am Anfang des Spiels kannst Du wählen, ob Du Dich lieber mit Chip oder mit Chap auf den Weg machst. Aber am meisten Spaß hast Du bei diesem Abenteuer, wenn Du zusammen mit einem Freund gleichzeitig den Kampf gegen Al Katzone aufnimmst. Das Spiel zeichnet sich besonders durch seine witzige Grafik und flotte Musik aus!

LESERTIPS

Das war ja wieder eine Flut von Lesertips. Die Auswahl fiel wie immer sehr schwer, aber wir haben uns dann doch entschieden, diese Supertricks vorzustellen. Macht weiter so!



NINTENDO WORLD CUP GAMEBOY

Hallo Club Nintendo!

Als ich kürzlich World Cup für den Gameboy spielte, erreichte ich mit Italien das Finale mit dem Paßwort 01633. Die ersten drei Ziffern stehen für das Match und die beiden Endziffern für die Mannschaft. Indem man sich die Ziffern beliebig austauscht, kann man mit jeder Mannschaft jedes Match bestreiten.

Die Zahlen für die Level:

Level 2: 224	Level 8: 561
Level 3: 033	Level 9: 513
Level 4: 530	Level 10: 971
Level 5: 363	Level 11: 086
Level 6: 172	Level 12: 016
Level 7: 429	

Einige Endziffern für die Mannschaften:

Deutschland: 13
USA: 31
Italien: 33
Kamerun: 54
England: 26
Holland: 41

Wenn Du beispielsweise Kamerun ins Endspiel führen willst, nimm erst 016 für Level 12 und als Endziffern 54.

Oliver Zavatta, Mühltal



Das ist das schwerste Finale.

THE FINAL MATCH

CAMEROON VS. GERMANY

Kämpfe mit Kamerun im Finale gegen Deutschland!

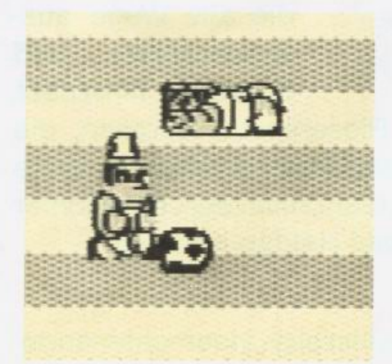
NINTENDO WORLD CUP GAMEBOY

Hallo Nintendo!

Ein Tip für Nintendo World Cup:

Ihr habt sicher in der Anleitung gelesen, daß mehrmals gefoulte Spieler am Boden liegen bleiben. Wenn ihr wieder auf diese Spieler zurückgreifen wollt, dann schießt unerreichbar für den Torhüter neben das Tor, so daß er den Ball zum Abstoß bekommt. Jetzt stehen alle erschöpften Spieler wieder kampfbereit auf dem Platz.

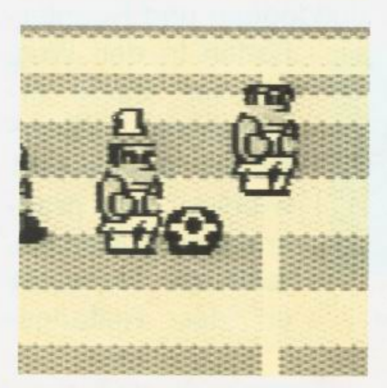
Sascha Czibrowski, Heiligenhaus



Willst Du ihn wieder mitspielen lassen ?



Das ist der Trick!



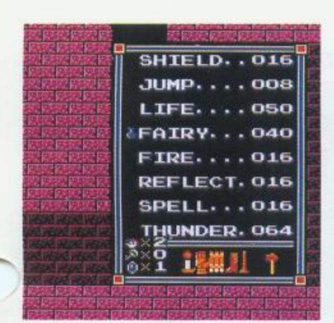
Nun sind wieder alle Mann einsatzbereit!

THE ADVENTURE OF LINK NES

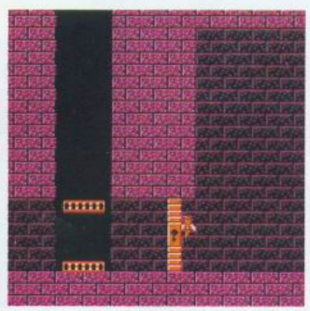
Hallo Club Nintendo,

Ich habe einen hilfreichen Tip für Zelda II. Wenn ihr ohne Schlüssel vor einer verschlossenen Tür steht, könnt ihr mit dem Zauber „Fairy" durch einige Türen als Fee durchfliegen. Ich wünsch' euch allen noch viel Spaß mit diesem tollen Spiel!

Stefan Kragler, Augsburg



Diesen Zauber mußt Du besitzen.



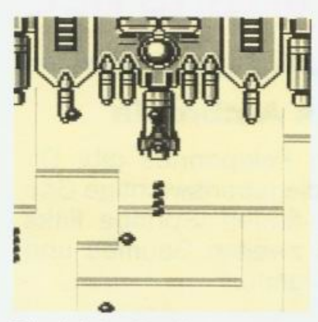
Der Trick klappt aber nicht bei jeder Tür!

SOLARSTRIKER GAMEBOY

Hey Leute,

ich habe bei Solarstriker einen Trick für den Endgegner des fünften Levels gefunden. Landet mit eurem Raumschiff auf der mittleren Kanone und feuert von dort auf die Stadt. An dieser Stelle müßt ihr selbst keinen Treffer einstecken.

Janwillem den Hollander, Schlieren



Die richtige Position verhilft Dir zum Sieg!



Das ist der Lohn für alle Deine vorangegangenen Mühen!

BURAI FIGHTER DELUXE GAMEBOY

Bei dem spannenden Actionspiel Burai Fighter Deluxe gibt es nach den drei anwählbaren Schwierigkeitsstufen Eagle, Albatross und Ace noch eine weitere Herausforderung: die Ultimate Stufe.

Damit sich jeder einmal von der Schwierigkeit überzeugen kann, gebe ich die Paßwörter für die ersten vier Level in dieser Stufe bekannt:

Level 1: GDCP
Level 2: LMCJ
Level 3: CCHL
Level 4: HFKP

Sascha Koepsel, Frankfurt

Auch für wahre Könner ist die Ultimatestufe kein Weltraumspaziergang!

LOW G MAN NES

Hallo, Club Nintendo!

Mit dem Paßwort S0NG kommt ihr bei Low G Man in ein Soundmenü, in dem ihr euch mit dem Steuerkreuz jede Hintergrundmusik und alle Geräusche anhören könnt.

Es grüßt euch Nintendo Fan

Guido Krutscher aus Altenerding



Mit dem Steuerkreuz und dem A-Knopf könnt ihr in Ruhe der schwungvollen Musik lauschen!

TIPS VON DEN PROFIS

Hier sind sie: Die heißen Tips und Tricks von unseren Profis!



BATTLE OF OLYMPUS NES

Energiesteigerndes Ambrosia

Eine freundliche Frau in Peleponnes gibt Dir einen hilfreichen Tip, um die lebenswichtige Götternahrung Ambrosia zu finden. Springe links von ihr auf den Ast des zweiten Baumes und schlage kniend an den Stamm.

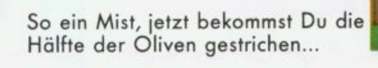


Die Frau erzählt von etwas Besonderem, das in einer Baumkrone hängt.

Die Götterspeise ist Dein!

Wie man Oliven sichern kann!

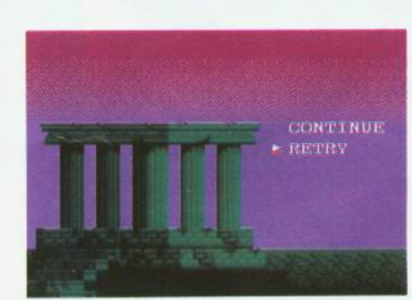
Einige anspruchsvolle Götter geben Dir ihre Gegenstände nur im Tausch gegen eine Menge Oliven. Nachdem Du einmal die Anzahl zusammen gesammelt hast, gehe zu einem Gott in Deiner Nähe. Wenn Du danach Deine ganze Energie verbraucht hast, wähle nicht Continue sondern Retry. Damit startest Du mit der gleichen Anzahl an Oliven wieder bei dem Gott und kannst Dich erneut auf den Weg machen.



So ein Mist, jetzt bekommst Du die Hälfte der Oliven gestrichen...



So startest Du wieder von Athen mit 80 Oliven.

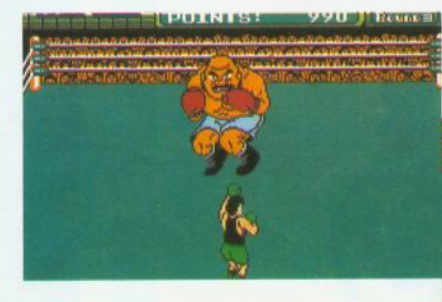


Jetzt kannst Du das Kraftarmband von Ares kaufen.

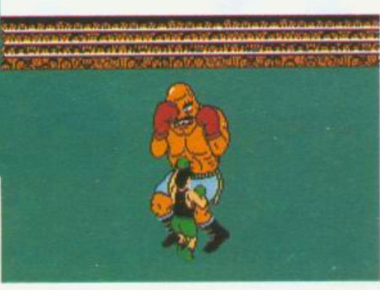
PUNCH OUT NES

Der Stiersprung!

Der Türke Bald Bull stellt sich Dir im Laufe Deiner Karriere zweimal in den Weg. Wenn er wie ein wütender Stier auf Dich zu hüpft, mußt Du ihm bei seiner dritten Bodenberührung in den Magen schlagen.



Er attackiert Dich mit seinem Stiersprung.

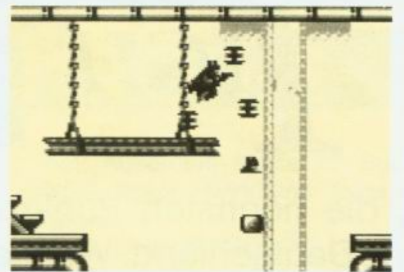


Ein Rechts- oder Linkshaken und Little Mac schickt ihn zu Boden!

BATMAN GAMEBOY

Das Extraleben im ersten Level

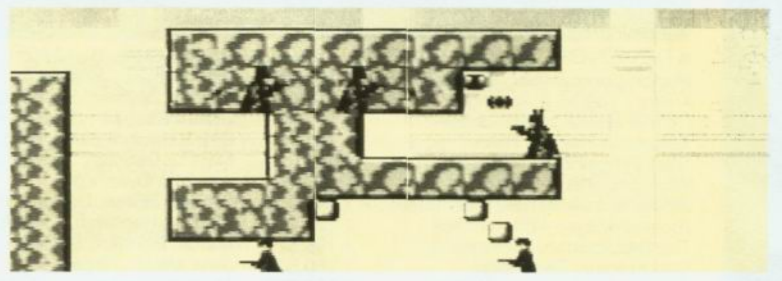
In der Chemical Factory in der Stage 1-3 gibt es ein schwer zugängliches Extraleben. Springe zur rechten Plattform und schieße geduckt nach links. Ein Stein erscheint unterhalb des Extralebens!



So kannst Du bequem das Extraleben erreichen.

Im Flügelheimmuseum

Um ganz leicht an die beiden Spezialgegenstände im Museum, in Stage 2-3 heranzukommen, mußt Du durch eine falsche Wand gehen. Wenn Du die auf den Bildern beschriebene Abkürzung nimmst, kannst Du außerdem einigen von Jokers Handlangern aus dem Weg gehen.

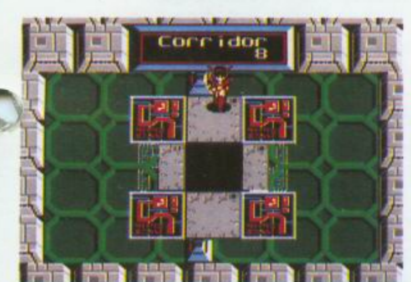


Springe nach oben und nach rechts durch die falsche Wand. Wenn Du jetzt nach rechts weiter gehst, kannst Du einige sonst nur schwer erreichbare Gegenstände einsammeln.

THE GUARDIAN LEGEND NES

Der achte Korridor

Um den achten Korridor zu öffnen, mußt Du Deine Waffen auf NO USE stellen und den A-Knopf drücken. Dort erwartet Dich mit Grimgrin ein schrecklicher Gegner, den Du mit Deiner Standardwaffe attackieren solltest. Zur Verteidigung nimmst Du zuerst Bullet Shield, und nachdem er explodiert ist, wehrst Du die Schüsse mit Enemy Erasern ab.



Eine neue Herausforderung öffnet sich für Dich!

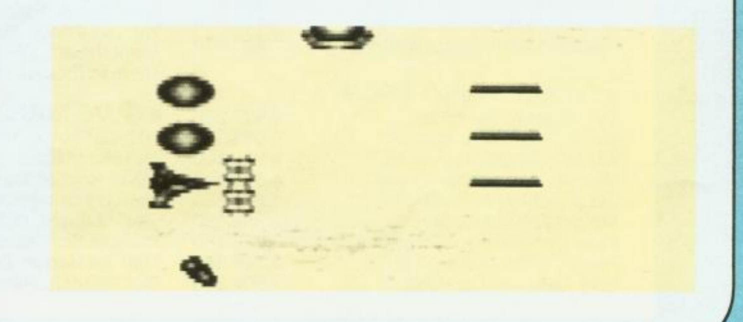


Bekämpfe ihn weiter mit der Standardwaffe und bald wird ein weiterer Schlüssel in Deinem Besitz sein!

NEMESIS GAMEBOY

Der Power-Code

Hier ein Supercode, der Dein Schiff mit voller Ausrüstung ausstattet: Lege zuerst eine Pause in Deinem Spiel ein und drücke dann folgende Tastenkombination: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A. Wenn Du jetzt erneut die Start-Taste drückst ist Dein Raumschiff vollständig ausgerüstet.



HIGH SCORES

Das sind sie, die höchsten Punktzahlen der NES- und Gameboybesitzer in ganz Deutschland. Wer kann diese Punktzahlen schlagen?

GAMEBOY™ 06/1991

• REVENGE OF THE GATOR

Name	Punkte
Marion Lorenzmeier, Bad Salzuflen	1.768.280
Mallory Völker, Furtwangen 1	1.738.650
Dennis Meyer, Witterschlick	1.643.930
Sebastian Heinen, Heidenrod 3	1.346.440
Steffi Ringelhahn, Ingolstadt	1.335.990
Wolfgang Still, Königstein/Ts.	1.319.860
Sylvester Lukoschek, Ibbenbüren	1.242.370
Richard Meyer, Witterschlick	1.225.220
Tim Rademacher, Gevelsberg	1.196.520
Dirk Kraneis, Badendorf	1.169.500
Stephan Ungermann, Hilden	1.168.760
Sven Latatz, Hüllhorst	1.140.340
Petra Korber, Augsburg 1	1.138.130
Nina Hanke, Hannover 1	1.130.580
Raschet Makni, Mannheim 1	1.101.460
Florian Mehrstedt, Bamstedt	1.093.190
Jessica Heinrich, Mönkeberg	1.083.790
Stefan Elsner, Kaiserslautern	1.077.430
Hendrik Wieduwilt, Hohenaspe	1.067.520
Saskia Ebbinghaus, Wuppertal	1.006.290

• TETRIS

Name	Punkte
Christian Thiele, Schwäbisch-Gmünd	344.479
Andreas Zogrotzki, Bremen 1	339.657
Alexander Würfel, Dresden	315.957
Thomas Strohmann, Wehrheim 1	315.382
Kay-Uwe Reiche, Braunschweig	301.570
Marco Baab, Karlsruhe 21	252.332
Dieter Tönjes, Emden	242.848
Alexander Grein, Burgrieden	237.449
Torsten Hesse, Northeim	225.890
Sandra Rösener, Düsseldorf 13	222.027
Petra Drittenpreis, Augsburg 21	218.646
Frank Johannhörster, Bielefeld 11	217.982
Nadja Felting, Bad Tölz	217.669
Tom Schmidt, Krefeld 1	215.999
Martina Zeymer, Offenbach	209.767
Stefan Rösener, Düsseldorf 13	202.799
Dirk Seidenstücker, Siegburg	202.006
Martina Dahmen, Düsseldorf 30	201.900
Joachim Over, Köln 1	197.411
Torsten Tewes, Essen 15	195.659
Richard Hendrich, Neuwied 1	190.444
Marcel Bohnert, Schwerin	185.731
Jens Meyer, Enger	184.236
Thomas Strohmann, Wehrheim 1	180.727
Julian Kampmann, München 19	178.370
Silke Siekmann, Bad Oeynhausen 1	175.546
Christina Förster, Dortmund 1	173.258
Christian Benthin, Dortmund 1	171.688
Christian Schwerdt, Seyda	166.138

• SUPER MARIO LAND

Name	Punkte
Sven Schmitt, Nieder-Olm	999.999
Christiane Schäfer, Essen 11	999.999
Andreas Schweizer, L.- Echterdingen	999.999
Joscha Rottmann, Steinfurt	999.999
Alexander Najort, Reichenbach	999.999
Dominik Hoffmann, Bocholt 3	999.999
Haiko Strotbek, Waldorfhäslach 2	999.999
Heiko Thelen, Düsseldorf 1	999.999
Thorsten Pöppel, Berlin 38	999.999
Sebastian Strathmann, Melle 5	999.999
Justin Pietsch, Erndtebrück	999.999
Benjamin Wadwitz, Werther	999.999
Guido Behr, Nettetal 1	969.030
Jan Schubert, Bch.-Hettingenbeuern	854.060
Matthias Deinis, Leer	825.760
Jens-Thorsten Knuth, Berlin 37	737.510
Christian Neumann, Friedberg	723.570
Birgit Appel, Reichertshofen	641.070
David Siebauer, Weißenburg	638.800
Prakasch Siebauer, Weißenburg	615[illegible]
Oliver Grimm-Pfaff, Stein	583[illegible]
Alexander Otte, Kraiburg/Inn	502.640
Tim Günter, Berlin 20	442.200
Alexander Lange, Düsseldorf 30	424.290
Tobias Powalowski, Lauingen	414.320



Sebastian Bösch, Hamburg 55 Super Mario Land 999.999



Christian Thiele, Schwäbisch Gmünd Tetris 344.479



Marion Lorenzmeier, Bad Salzuflen Pinball 1.768.280

NES 06/1991

• GOLF

Name	Punkte
Manfred Braun, Seeheim	- 21 / 51
Christian Horbatschewsky, Ahrensb.	- 20 / 52
Mustava Duesova, Frankfurt 80	- 18 / 54
Frank Baumann, Gütersloh 1	- 18 / 54
Marcel Schmidt, Oldenburg	- 17 / 55
Jürgen Schmidt, Oldenburg	- 16 / 56
Juan Fauli Ballester, Lübeck	- 16 / 56
Torsten Rudnick, Uelzen 1	- 15 / 57
Wolfgang Ritter, Oestrich-Winkel	- 14 / 58
Gerd Kraus, Ratzeburg	- 14 / 58
Dieter Schwab, Neubrunn	- 12 / 60
Martin Seifermann, Hilden	- 11 / 61
Uwe Prescher, Berlin 26	- 11 / 61
Uwe Warken, Tholey-Scheuern	- 10 / 62
Siegfried Saathoff, Berlin	- 9 / 63
Frank Schauber, Mössingen	- 8 / 64
Michael Wolff, Hamburg 54	- 8 / 64

• KUNGFU

Name	Punkte
Christian Tschende, Stuttgart	991.060
Sascha Blöß, Stockelsdorf	855.350
Tino Rühling, Leipzig	637.580
Martin Jakob, Insheim	594.390
Jan Eggers, Hamburg	527.890
Michael Bründel, Köln 41	483.240
Kristian Rinecke, Bendesdorf	436.010
Christian Neumann, Friedberg	236.500

• SUPER MARIO BROS.

Name	Punkte
Eyk Hansen, Rodenäs	9.997.250
Mario Pösel, Schönebeck	6.093.350
Kai Michel, Bad Harzburg 1	4.236.100
Michael Klapper, Bleckede	4.077.550
Jens Jochim, Schöningen	4.074.800
Marcel Kiel, Straßfurt	3.998.550
Felix Oppermann, Winsen/Luhe	3.773.100
Patrick Würthner, Kuchen	2.746.850
Lars Gabriels, Langenfeld	2.601.350
Mirko Betz, Borken	2.495.650
Stephan Scholtes, Würzburg	2.021.100
Rainer Holz, Premnitz	1.908.100
Jens Straube, Ostrau	1.589.000
Holger Weiß, Bautzen	1.585.900
Adamo Carmelina, Gießen	1.501.100
Björn Stadtelmayer, Hemhofen	1.500.000
Christian Neumann, Friedberg	1.478.800
Malte Jeschke, Kirchgellersen	1.467.250
Christian Bartnik, Senden	1.394.500
Florian Tomschi, Mötzingen	1.385.700
André Zschocke, Zschopau	1.351.650
Manfred Constapel, Norden 1	1.347.500
Markus Rüschenbaum, Beckum	1.346.350
Hardy Kliemke, Luckenwalde	1.344.650
Dennis Schiller, Lübeck 1	1.315.150
Christian Müller, Oberstadtfeld	1.311.550
Matthias Borchert, Kähnsdorf	1.307.350
Sven Zimmermann, Mannheim 1	1.237.400
Christian Knöbl, Blankenhagen	1.225.400
Wolfi Boiger, München 70	1.222.950
Frank Schauber, Mössingen 2	1.209.100
Sascha Langer, Friedberg	1.184.850
Toni Judicone, Bietigheim-Biss	1.175.580
Silke Taurins, Brüggen 1	1.137.950
Natascha Naarmann, Aschau	1.127.600
Gerd Kraus, Ratzeburg	1.124.200
Thomas Priegl, Augsburg 22	1.061.800
Arndt Ihmels, Cleeberg	1.036.950
Thomas Frömel, Biberbach	1.034.500

• GUARDIAN LEGEND

Name	Punkte
Wilfried Bluhm, Hamburg 54	9.999.990
Alexander Rubel, Frankfurt 71	9.999.990
Oliver Kneller, Berlin	9.076.480
Manfred Gringmuth, Wissen	8.191.970
Oliver Löpple, Nidderau 1	7.828.580
Thomas Schnatmann, Rietberg 2	6.434.250
Thomas Harzer, Dresden	6.328.380
Olaf Dietrich, Hünxe 1	6.183.200
Marco Alemano, Thiemo + Tobias Fischer, Michael Wolf, HN/Böckingen	6.110.100
Norman Walter, Schorndorf	4.584.050

• PINBOT

Name	Punkte
Sylvio Rechenberger, Chemnitz	99.999.999
Kay Fischer, Hamburg 74	99.999.999
Manfred Baumgarten, Köln 51	66.01[illegible]
Norbert John, Nürnberg 40	64.044.[illegible]
Frank Lebeus, Rathenow	62.348.690
Gerhard Bartz, Berlin 61	60.014.700
Ellen Franke, Köln 71	53.543.890
Michael Pelzer, Köln 41	52.582.560
Reinhard Kämpf, Frankfurt 70	50.147.950
Bernhard Marlok, Wertheim	49.212.090
Heribert Jumpertz, Bruchköbel	49.109.220
Gerhard Bartz, Berlin 61	33.131.730
Michael Sahrada, Berlin 41	31.270.760
Reiner Hoehl, Bellheim	31.029.900
Bernd Kieback, Jersh.-Herbitzheim	30.856.030
Alfred Hofmann, Schwabach	29.877.000
Siegfried Saathoff, Berlin 49	29.844.240
Erik Schäfer, Pirmasens	28.854.870
Josef Lohnert, Bamberg	27.915.500
Michael Treutner, Kassel	27.634.180
Roland Laschinski, Iserlohn 5	26.579.510
Tino Eckhardt, Dessau	23.963.790
Heiko Krüger, Beverstedt 2	22.470.740
Ralf Schäfer, Pirmasens	22.427.040
Frank Puritscher, Waibstadt	21.275.710
Torsten Lüdtke, Berlin 26	21.273.230
Wolfgang Brinkmann, Dortmund 30	20.936.870
Gerhart Koerner, Scharnebeck	20.025.480

• CASTLEVANIA

Name	Punkte
Jorge Fernandes, Schwarzenbruch	846.810
Darius Stys, Dortmund 1	519.710
Markus Sulek, Neubrandenburg	277.310
Louis Sulek, Neuss 1	157.310
Jan Constantin, Hamburg 76	79.760

Spieler Profile



NAME: Ute Balser
ALTER: 21 Jahre
ARBEITSSTART BEI NINTENDO: Anfang März 1991

ÜBER MICH: Ich bin ein lustiger Typ und zu allen Schandtaten bereit. Ich arbeite wie Nicole, Katrin und Diana in der Konsumentenberatung und auch mir macht es wahnsinnig viel Spaß, Euch am Telefon über alles zu informieren, was mit Nintendo zusammenhängt.
LIEBLINGSSPIELE: Dr. Mario ist mein erklärtes Lieblingsspiel, sowohl auf dem NES, als auch auf dem Gameboy. Außerdem spiele ich Super Mario Bros. auf dem NES, sowie Kwirk und Tetris auf dem Gameboy sehr gerne.
NES UND GAMEBOY LEISTUNGEN: Also, mit High Scores bei einem Actionspiel kann ich Euch nicht dienen, aber ich habe Mario fest versprochen daran zu arbeiten! Immerhin, ich habe es ohne Spieleberaterhilfe bei Kwirk bis Level 3-7 geschafft!
HOBBIES: Ich bin begeisterte Skifahrerin, mache (ab und zu) Aerobic, lese viel, schmuse gerne mit meiner Katze, und spiele natürlich Nintendo.
ZIELE FÜR DIE ZUKUNFT: Endlich mal bei Dr. Mario gegen Katrin zu gewinnen, wenn wir beide den gleichen Level gewählt haben!



NAME: Sabine Röth
ALTER: 23 Jahre
ARBEITSSTART BEI NINTENDO: November 1990

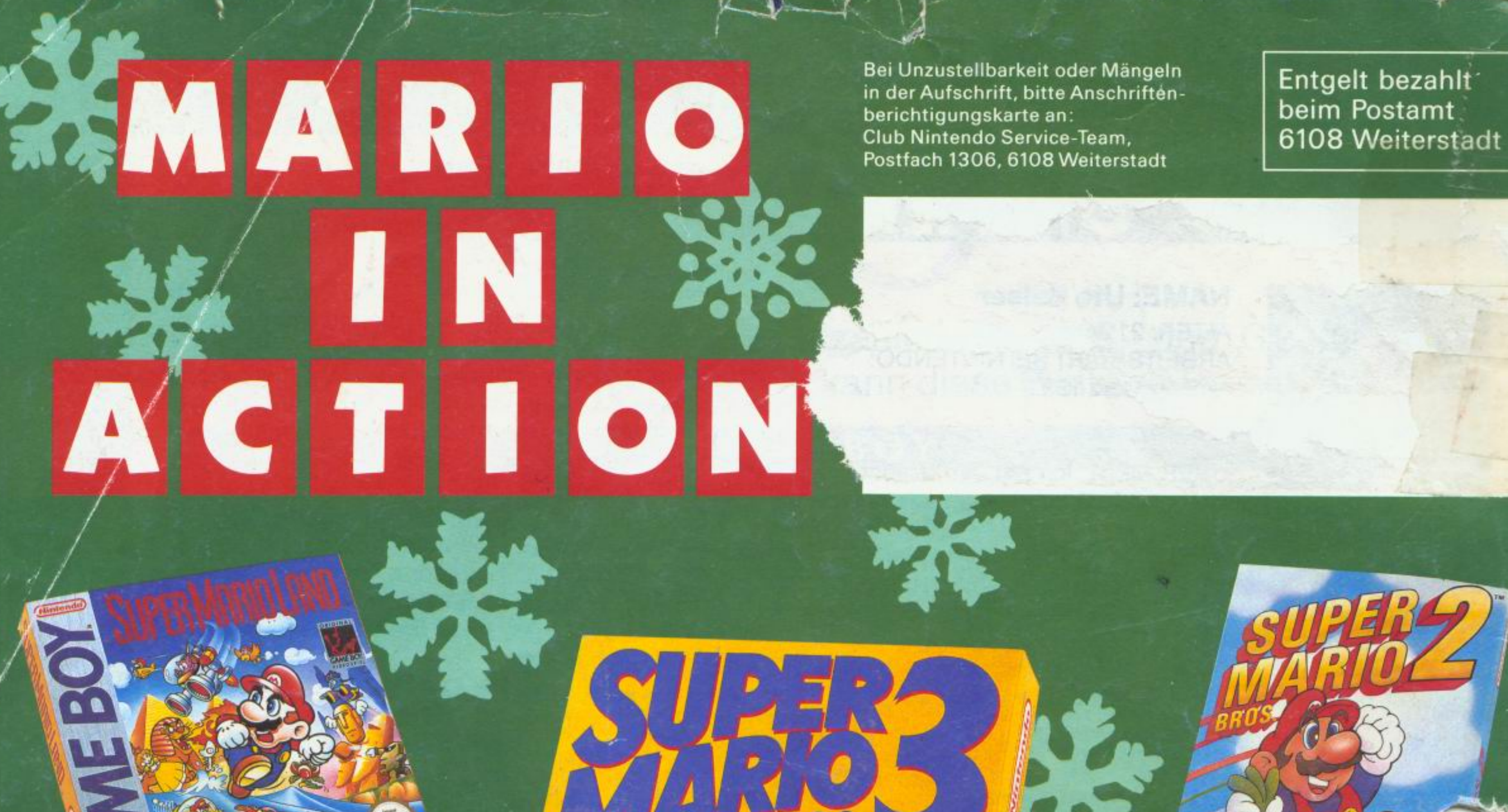
ÜBER MICH: Es macht mir unheimlich Spaß, Euch am Telefon zu informieren und bei den Spielen weiterzuhelfen. Ich habe es zwar manchmal nicht leicht, mich gegen die männlichen Spieleberater durchzusetzen, aber ich bin das beste Beispiel dafür, daß es auch weibliche Spieleprofis gibt.
LIEBLINGSSPIELE: Bei mir ist es so, daß ich allgemein gerne spiele. Von allen Spielen die es auf dem NES und dem Gameboy gibt, fand ich die Adventurespiele am aufregendsten. Ich habe mich vor einiger Zeit erst wieder durch eine Welt voller Geheimnisse geschlagen, Ihr kennt das Spiel bestimmt: „Battle of Olympus“. Aber nicht nur dieses Spiel hat mich fasziniert, sondern auch die „Legende von Zelda“, „A Boy and his Blob“, „Metroid“ und noch viele andere.
NES UND GAMEBOY LEISTUNGEN: Bei dem Spiel „A Boy and his Blob“ habe ich als erste den Kaiser überlistet und beim Spiel „Robo Warrior“ habe ich mich am schnellsten bis zum Schluß durchgebombt und durchgekämpft. Bei Dr. Mario ist der 24. Level kein Problem mehr für mich und ich habe Mario versprochen, daß ich noch mehr Viren aus der Vitaminflasche verbanne.
HOBBIES: Ich habe mein Hobby zum Beruf gemacht und bin Spieleberaterin geworden. Zwei meiner Hobbies sind in diesem Beruf enthalten: Spielen und Telefonieren. Ansonsten treibe ich in meiner Freizeit viel Sport und fahre unheimlich gerne schnelle, rasante Autos (KEINEN MANTA). Die anderen Hobbies und Leidenschaften kann man gar nicht alle aufzählen (Mario wollte nicht die ganze Liste abdrucken lassen)...
ZIELE FÜR DIE ZUKUNFT: Gesund und munter bleiben und irgendwann so einen Wagen, wie im Spiel „Days of Thunder“, fahren.

KANNST DU DIESE HÖCHSTPUNKTZAHLEN SCHLAGEN ???

Club Nintendo Leser aus Deutschland haben uns Ihre High Scores zugesandt. Wir haben erfahren, daß Ihr Probleme beim Fotografieren Eures Fernseh- oder Gameboybildschirms habt. Hier ein kleiner Tip: Legt den Gameboy auf einen Tisch bzw. laßt Euren Fernseher stehen, wo er ist. Jetzt dunkelt den Raum soweit ab, daß kein direktes Licht auf den Bildschirm fällt und fotografiert auf alle Fälle ohne Blitzlicht! Wenn Ihr nicht zuviel gewackelt habt, ist der Schnappschuß gelungen! Jetzt könnt Ihr versuchen, es diesen Power-Playern nachzumachen – auf geht's!

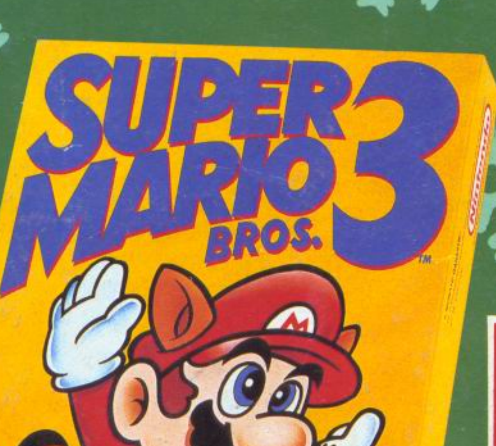
Sendet Eure Fotos und Briefe bitte an folgende Adresse:

Club Nintendo
Postfach 1501
8754 Großostheim



Bei Unzustellbarkeit oder Mängeln in der Aufschrift, bitte Anschriftenberichtigungskarte an:
Club Nintendo Service-Team,
Postfach 1306, 6108 Weiterstadt

Entgelt bezahlt beim Postamt 6108 Weiterstadt



SUPER MARIO LAND

Die Marsmenschen kommen! Wer rettet die Welt vor außerirdischen Angreifern und befreit Prinzessin Daisy aus den Klauen des heimtückischen Tatanga?

SUPER MARIO BROS. 2

Zusammen mit Luigi und seinen Freunden schlägt sich Mario durch die bizzaren Welten, um Wart zu besiegen.





SUPER MARIO BROS. 3

Das größte und spannendste Mario Bros. Abenteuer aller Zeiten wartet auf Dich!

DR. MARIO

Dr. Mario's Kampf gegen die Viren gibt es natürlich auch für den Gameboy.

DR. MARIO

Der rezeptfreie Superspaß! Taktik und schnelle Reaktionen sind gefordert, wenn Dr. Mario die üblen Viren mit seinen Super-Vitaminpillen bekämpfen will.

